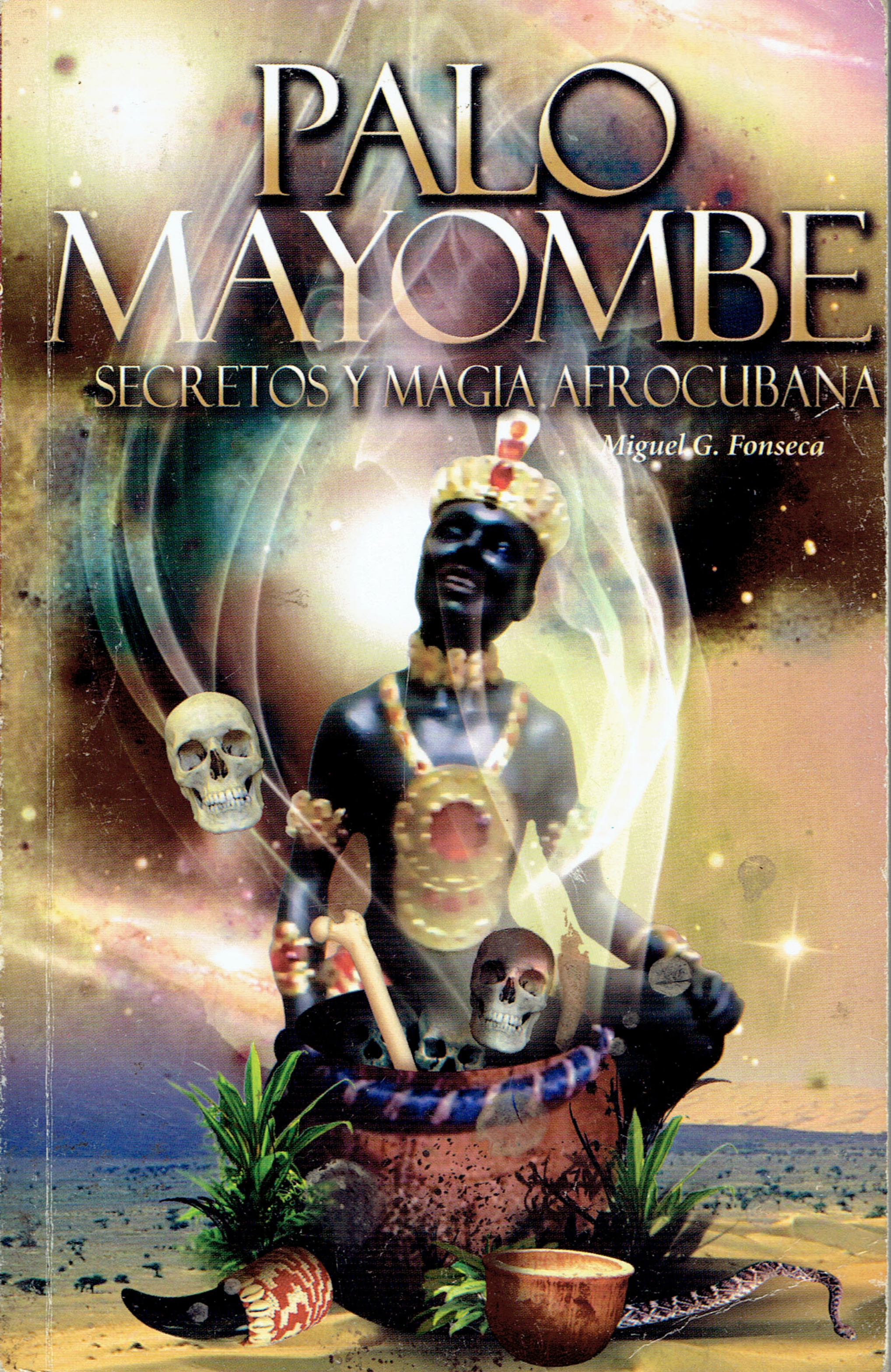


PALO MAYOMBE
SECRETOS Y MAGIA AFROCUBANA
Miguel G. Fonseca

PALO MAYOMBE

SECRETOS Y MAGIA AFROCUBANA

MIGUEL G. FONSECA



editores mexicanos unidos, s. a.
Colección
Librería
Serie Ciencias Ocultas

D. R. © Editores Mexicanos Unidos, S. A.
Luis González Obregón 5, Col. Centro,
Cuauhtémoc, 06020, D. F.
Tels. 55 21 88 70 al 74
Fax: 55 12 85 16
editmusa@prodigy.net.mx
www.editmusa.com.mx

Coordinación editorial: Mabel Laclau Miró
Diseño de portada: Alejandro Luna
Ilustración de interiores: Daniel Martínez
Formación y corrección: Equipo de producción de Editores Mexicanos Unidos, S. A.

Miembro de la Cámara Nacional
de la Industria Editorial. Reg. Núm. 115.

1a edición: febrero de 2011.

ISBN (título) 978-607-14-0612-5
ISBN (colección) 978-968-15-0801-2



Impreso en México
Printed in Mexico

Índice

Introducción

Palo Mayombe es una religión sumamente compleja, no solamente por ser resultado de un sincretismo único, sino también por la amplísima gama de información requerida para comprenderla cabalmente y por el hermetismo que sus prosélitos procuran mantener. Sin embargo, el trabajo contenido en este volumen puede facilitar la comprensión de este peculiar culto, aunque es pertinente señalar que el fin de este texto no es la de lograr la adhesión del lector al sistema de creencias de Palo Monte, pues si eso es lo que usted requiere entonces lo más pertinente es acercarse directamente a los *Tata Nganga* o sacerdotes paleros.

La investigación aquí contenida fue realizada únicamente con fines de divulgación, y de ninguna manera contiene o pretende englobar toda la vasta información existente acerca del culto palero. Sin embargo, presenta de forma bastante comprensible el rostro, tan intrínsecamente cubano, de Palo Monte Mayombe, un culto que rescata hasta nuestro tiempo muchos elementos importantes de la cultura bantú, mezclándolos con elementos hispánicos tradicionales, lingüísticos y religiosos, además de rasgos contemporáneos.

Los practicantes del Palo han subsistido durante innumerables generaciones, sobreviviendo ante los procesos de aculturación propios de la dominación española, primero, y de las distintas transformaciones sociopolíticas que la isla de Cuba ha vivido con el transcurso del tiempo.

Se trata de un culto que, a la par de otras religiones afrocubanas prevalecientes en la isla, representa uno de los rostros más peculiares de la historia de la conquista, así como las aspiraciones, miedos y en general la visión del mundo de un sector considerable de la población cubana, que en sus venas lleva la sangre de los africanos que fueron obligados a dejar sus tierras originarias en calidad de esclavos.

Generaciones enteras que vivieron la opresión en todo sentido practicaron y mantuvieron viva la religión palera, misma que representa, junto a las demás reglas afrocubanas, uno de los principales troncos etnoculturales que caracterizan a Cuba: la convergencia entre lo hispano y lo africano.

Miguel G. Fonseca

1
HISTORIA

La regla Conga, Palo Mayombe o Palo Monte Mayombe es una de las religiones sincréticas (producto de la fusión cultural entre los conquistadores europeos y las culturas nativas de los pueblos dominados) más complejas y peculiares que se profesan en el mundo, al ser producto no de la transculturación entre los colonizadores españoles y los indígenas americanos (como sucede en el grueso de Latinoamérica), sino de la fusión entre europeos y esclavos africanos, cuando éstos fueron llevados a Cuba debido a la necesidad de los conquistadores de contar con mano de obra en el proceso de instauración virreinal.

Bajo esta premisa, queda establecido que Palo Mayombe no es un sistema de creencias que haya sido traído e instaurado de África a Cuba: es el producto de la fusión de dos diferentes visiones del mundo, la de los europeos y la de los africanos, distinguiéndose la tradición Mayombe de otras reglas de origen afro por la utilización de numerosos vocablos latinos en vez de africanos.

Aunque a Cuba llegaron esclavos de distintas regiones de África, el Palo Monte Mayombe es atribuido a los esclavos provenientes del reino del Congo, el cual llegó a ser el principal proveedor de mano de obra para los europeos, durante el periodo de anexión del nuevo continente. De ahí que Palo Mayombe sea denominado también como regla Conga.

En Cuba, los sistemas de creencias de influencia africana –también conocidos como reglas– más importantes se hallan en relación directa con los grandes sistemas culturales afrocubanos: el lucumí, de origen yoruba, y el congo, de origen bantú, de donde emerge el Palo Mayombe.

EL BANTÚ

El nombre *bantú*, que significa gente, hace referencia a los integrantes de más de cuatrocientos grupos étnicos africanos, y el término conlleva características culturales comunes, entre las que destaca la similitud en la lengua nativa, así como importantes rasgos comunes en materia religiosa. Se sabe que muchos pueblos bantú emigraron hacia otras regiones para escapar de los embates y la influencia de los pueblos hamitas, quienes

estaban envueltos en guerras de corte religioso y expansionista. Tras cruzar el continente en un difícil éxodo, una de esas oleadas migratorias bantú se esparció en el área de forestas tropicales y sabanas que se extendía hasta el estuario del río Congo y las partes altas de los ríos Cunene, Cubango, Cuito, Chobe y Kasai. Se piensa que dentro de dicho grupo se encontraba una parte de los ancestros de los actuales practicantes cubanos del Palo, quienes radicaron a fines del siglo XIII o quizá principios del XIV en la región costera de la actual Angola, desde el estuario del río Congo hasta casi llegar a la desembocadura del río Kwanza.

Esclavitud africana en Cuba y origen étnico de los afrocubanos

Entre los siglos XVI y XIX, millones de africanos fueron arrancados de sus lugares de origen y traficados como esclavos, con destino a América y al conjunto de islas del océano Índico. Debido a que en América los colonizadores no consiguieron utilizar a los indígenas como fuerza de trabajo en el volumen y condiciones que necesitaban para agilizar la instauración de sus estados virreinales, recurrieron a los esclavos importados desde África. Alrededor del año 1550 comenzó este tráfico de esclavos del continente africano a América, y a partir de 1720 a las islas despobladas del océano Índico.

Para la obtención de esta mano de obra se empleaban varios métodos. Las guerras por el control del comercio y la expansión territorial proveían de esclavos los ganadores, que eran vendidos o trocados como mercancías. En ocasiones, cuando el territorio vencido no se anexaba, se le imponían tributos en especie, donde se incluía a los esclavos. Esto provocó el surgimiento de grupos de traficantes, que por su cuenta realizaban guerras y *razzias* para conseguir nuevos esclavos.

La esclavitud, sin embargo, no surgió con el descubrimiento de América, pues para ese año (1492) ya había alrededor de 100 mil esclavos solamente en la península Ibérica.

En 1511, España instruyó a Diego Velázquez la colonización de Cuba. Casi inmediatamente llegaron a la isla los primeros esclavos africanos, tanto para servicio militar como para servir a los primeros colonos españoles que arribaron al territorio ocupado. Estos esclavos ingresaban legalmente a Cuba gracias a concesiones o licencias que la corona española otorgaba a traficantes reconocidos oficialmente. Paralelamente, los

piratas traficaban esclavos por su cuenta y los vendían a los colonos que necesitaban servidumbre particular para sus nuevas propiedades.

Los esclavos africanos eran sometidos a los peores abusos en el proceso de captura: los traficantes no tenían misericordia al perseguirlos, en asesinar a los que trataban de huir, en separar a madres o padres de sus hijos, destruir las familias, y cuando los apresaban, aquellos que se revelaban eran muertos o físicamente abusados.

Cuando eran concentrados en la costa, pasaban hasta dos o tres días sin tomar alimento alguno, y los que protestaban eran flagelados brutalmente y durante esta etapa algunos morían.

Ya embarcados, el martirio en la travesía es indescriptible: se pasaban varios días sin probar bocado, con el agua racionada al máximo, y cuando uno enfermaba de gravedad, lo arrojaban al mar sin piedad alguna. Otros, por causa del hambre y la presión psicológica, se suicidaban lanzándose al mar.

En caso de un ataque de piratas, los cuales sucedían con relativa frecuencia, los traficantes lanzaban a los esclavos a las aguas del océano buscando aligerar carga, con objeto de escapar.

Al llegar a su destino, a expensas del amo que les tocaba, continuaba el calvario. Los hacían trabajar desde el amanecer hasta que oscurecía, y a los que protestaban se les azotaba severamente. Aunado a esto, sufrían continuas violaciones incluso de menores de edad, perpetradas por captores, dueños y traficantes.

Debido al dramático aumento de la demanda de mano de obra esclava, en 1595 la corona española desapareció las concesiones a los traficantes, y se otorgó dicha licencia directamente a los propietarios de las tierras, quienes podían hacer sus propias importaciones de esclavos pagando una cantidad de dinero por esclavo importado.

Con el crecimiento de la industria azucarera, base fundamental de la economía de la isla hasta nuestros días, el tráfico de esclavos en Cuba se incrementó rápidamente. Se calcula que en el periodo comprendido entre 1801 y 1865 ingresaron a la isla 616 200 esclavos negros, mientras en 1537 había poco más de 600, la mayoría dedicados a labores de hacienda, y otros tantos a actividades en el ramo de la minería, particularmente en la mina de cobre localizada al oriente de la isla, descubierta en 1530.

En 1815, en un congreso internacional efectuado en Viena, España recibió presión internacional para apoyar el cese de la trata de esclavos, por lo que en 1817 la corona española firmó la finalización de dicho comercio

para 1820. Pese a este acuerdo, el tráfico de esclavos no finalizó hasta que tres factores influyeron decisivamente: la llegada del último barco cargado de esclavos en 1867; la muerte del rey Alfonso II en 1885 y el ascenso a la corona de su viuda, doña Cristina de Habsburgo, embarazada. En 1886, la monarca interina firmó una orden real poniendo fin a la esclavitud en Cuba.

Para el año 1847, más de la mitad de los 9 millones de cubanos eran esclavos. Esto se repitió, en diferentes proporciones, en todo territorio conquistado por españoles, ingleses y portugueses, a tal grado que provocó estragos en África, los cuales aún hoy día se perciben.

A lo largo de cuatro siglos este continente fue escenario de guerras y razzias por la captura de esclavos para esta industria. Millones y millones de africanos fueron exportados a tierras lejanas, mientras que otros tantos millones murieron en largas marchas hasta la costa y en los almacenes, a la espera de ser embarcados rumbo a sus destinos de explotación.

Este éxodo forzado de millones de personas provocó la disminución de la población africana, ya que los hombres y mujeres en edad de procreación eran vendidos y trasladados. Algunos investigadores aseguran que entre los siglos XV y XIX el continente perdió más de cien millones de hombres y mujeres jóvenes. Varias regiones africanas quedaron casi totalmente despobladas. El investigador André Gunder Frank, en su libro *La acumulación mundial*, indica la escandalosa cifra de 13 millones 750 mil esclavos traídos al continente americano entre los siglos XVI y XIX, a lo que el investigador Enrique Peregalli añade un 25% por muertes en el traslado y un 25 % más por muertes en África por diferentes razones durante las guerras de captura, lo que da un total de 20 millones 625 mil africanos perdidos para el continente dentro de ese intervalo.

Adicionalmente a esto, se calcula que en ese periodo, únicamente desde la costa de Angola a los puertos de São Tomé y América, fueron transportados tres millones de esclavos africanos. Eso explica que las zonas más pobladas en el siglo XV, poniendo como ejemplo más notable el Congo (origen del Palo Mayombe), Ndongo y Quissana, en el siglo XVII estuviesen ya casi despobladas. Además, muchos asentamientos humanos, ante el peligro de la esclavitud, las razzias y las guerras de captura, abandonaron sus zonas originales refugiándose en las regiones interiores, lo que igualmente contribuyó a la disminución de la densidad poblacional de la zona.

2
Mitología

Bakongo es el nombre genérico con el que se denomina a los migrantes que se instalaron en la zona costera de Angola. Asimismo es el conjunto de tradiciones trasmitidas casi completamente de forma oral, que plantean distintas versiones sobre su propia constitución como sociedad, la cual se cree que se conformaba esencialmente por nueve clanes o familias.

La versión más común es la que plantea que los nueve sobrinos de Manikongo (según la tradición, rey de los Bakongo) desertaron del clan de su tío para emprender un viaje cruzando el Zaire y formar nuevos asentamientos, donde crearon, a partir de la autoridad individual de cada sobrino, los nueve clanes que descienden del Manikongo original.

Otra versión que se acepta es la que tiene como protagonista a Mtimu Wene, el primer Manikongo. Según ésta, luego de fragorosas batallas, este monarca logró establecer su poderío en las orillas del río Congo, seleccionando entre sus jefes militares a los nueve que habían demostrado mayor lealtad y capacidad bélica, conformándose así los nueve clanes conocidos.

En ambos casos, los nueve clanes son representativos y fungen como emblema de los nueve sobrinos o generales, como sigue:

1. *Ndumbo A Nzinga,* una planta que crece rápidamente en espiral y forma nudos cubriendo el país.
2. *Manianga,* o el que está sentado. Se le describe siempre sentado.
3. *Nanga,* quien no tiene un pie, pero aun así puede caminar. Se atavía con cabezas humanas, y come utilizando una costilla de un pez gigante como cuchara.
4. *Makunku,* la fuerza capaz de derribar cualquier cosa, es irascible, y no soporta ningún tipo de intromisión o molestia de nadie.
5. *Ngimbi,* el que tiene el poder para hacer crecer todo lo comestible de manera rápida, para garantizar la fecundidad en las cosechas. Se dice que su poder permite que una caña de azúcar recién cortada pueda crecer inmediatamente otra vez, para completar los requerimientos productivos (alusión netamente sincrética, dada la importancia de la cosecha de caña en la economía de Cuba).

6. *Makunku,* en vez de hacer crecer, tiene el poder de destruir a los seres humanos. Se dice que tiene el poder de decapitar a los hombres con sólo desearlo.
7. *Mpudi A Nzinga*, pez gigante que a la vez es un halcón, capaz de cazar aun en terrenos envueltos en fuego.
8. *Mbomba Ndongo*, representado por una serpiente, que en oposición al concepto judeocristiano de este animal (utilizado para representar al mal), Mbomba Ndongo se dedica a hacer el bien a todos los clanes, recorriéndolos a rastras y cubriéndolos con su poder. También tiene una imagen maternal para los paleros.
9. *Makamba*, el repartidor y garante de la justicia en el reparto de tierras entre los hombres y los pueblos.

Así fue como se constituyeron, según la mitología bantú, los nueve territorios originales del reino Manikongo. La zona central se encontraba al sur del río Congo, y dentro de ésta había un territorio administrado por el propio Manikongo, desde la capital *Mbanza* Kongo, al norte de Angola. La palabra Mbanza hace referencia a la tumba del fundador de la aldea, quien en cada población era un ancestro venerado y respetado por la comunidad, y alrededor de dicho núcleo se establecían los estados satélites. Bajo este contexto nació la religión bantú, que con el paso del tiempo daría origen a la religión sincrética del Palo Monte Mayombe.

Bajo la tradición bakonga se piensa que la deidad más elevada es *Nzambi*, creador del cielo y todos los astros del espacio; creador también de la primera pareja humana, que dio origen a toda la humanidad (rasgos similares a los de la mayoría de las religiones, con particular similitud con el Dios Padre judeocristiano). *Nzambi* es, directamente, el creador de cada individuo, pues al momento del alumbramiento inserta el alma por la oreja del niño, que es considerado el nacimiento verdadero por los paleros. Gracias al conocimiento científico actual, se sabe que el sentido del oído es el último en perderse al morir, lo cual ha sido utilizado por los practicantes del Palo para argumentar en favor de su creencia acerca de la llegada al mundo. Piensan, a su vez, que cuando una persona muere, el alma "material", la que viene al mundo por obra y gracia de *Nzambi*, regresa a él.

Entre sus características, *Nzambi* tiene bajo su control la vida y la muerte de las personas y de todo cuanto hay en el universo. Tiene el poder y la facultad de aplicar castigos, y a diferencia de otros espíritus de

la religión palera, *Nzambi* es ecuánime y emite los juicios más certeros dependiendo de cada situación e individuo. No tiene ninguna representación gráfica, por lo que no se le puede comparar con persona u objeto existente. Quien rompe las leyes de *Nzambi* es castigado.

Otra opinión tiene Karl Laman, quien habitó entre los pueblos bakongos y cuya obra es material obligado de referencia para aquellos que se interesan en las manifestaciones religiosas procedentes del reino Manikongo. Según Laman, *Nzambi* es idéntico a Chambi, deidad cuyo culto preservaron los bakongos. Según la concepción autóctona, *Nzambi* otorgó al ser humano la vida desde el momento mismo de la creación, aunque todas las versiones coinciden en que *Nzambi* es el más grande y poderoso espíritu entre todos los existentes.

Nzambi habita en el cielo, conocido como *Nzulu*, y nunca, por motivo alguno, desciende a la tierra (*Ntoto*); sin embargo tiene la capacidad de observar todo lo que ocurre, si lo desea. Para la tradición oral bakonga, las líneas de la palma de la mano, así como los surcos que existen en la columna vertebral de las personas, representan la escritura de *Nzambi*.

En la creencia bantú no hay un culto directo y personal a *Nzambi*, pues no se puede conmover o alterar su voluntad por medio de oración, tributos o arrepentimientos, ya que su estatus es mucho muy elevado como para escuchar personalmente las plegarias de los humanos.

Existe una creencia, no compartida por todos los bakongos, de que los seres humanos fueron creados en el cielo y bajados a la tierra por medio de un hilo de araña, y que un espíritu de nombre *Tuukazulu* visitaba la tierra como mensajero de *Nzambi*, montado en un relámpago, para curar a los enfermos y revivir a los muertos; esta deidad también ha sido llamada *Mukulu* o *Nkulu*, y ancestro de la humanidad. Se le atribuye la aportación de la herbolaria y la agricultura, pues trajo al mundo las semillas de todas las plantas utilizadas por las personas. Esta última creencia podría explicar, en parte, el prioritario uso de la herbolaria dentro del culto bantú.

El génesis bantú

Existen varias leyendas sobre la forma en que *Nzambi* creó el mundo. En una de ellas, en que *Nzambi* es denominado *Angomi*, éste dormía profundamente en un proceso de desarrollo, pues necesitaba expandirse; en este

contexto le era imposible salir o trasladarse, por lo cual necesitó de un mensajero. Así creó a *Aluvaya*, espíritu que contaba con un gran poder provisto por *Nzambi*, pero que no le igualaba en la ecuanimidad de sus juicios. *Nzambi* envió a *Aluvaya* a recorrer todos los espacios para traerle información, pero éste le pidió que le otorgara el poder de generar materia, a lo que el espíritu supremo accedió. De esta forma, *Aluvaya* se trasladó a lugares remotos y desconocidos, sintiéndose invencible con su nuevo poder, creando todo cuanto es conocido: animales, plantas, seres humanos; todos pasaron a habitar en el conjunto de materia denominado mundo. Así, *Aluvaya*, en un acto basado en la traición a *Nzambi*, forjó el mundo.

Aluvaya vivía creando permanentemente nuevos seres, por lo que llegó a sentirse tan grande y poderoso como *Nzambi*, pero con el paso del tiempo, debido al esfuerzo que le producía generar tanta vida, comenzó a perder su fuerza, por lo que se vio obligado a beberse la sangre de los seres que creaba. Así, gradualmente, *Aluvaya* pasó a tener la constitución física de los seres vivos, pues se debilitó en grado superlativo; aunque seguía manteniendo su estatus de amo y señor del universo, ya que los hombres y otras criaturas no sabían nada más que lo mostrado y dicho por aquel que los había creado, *Aluvaya*.

Así, *Aluvaya* se asemejó cada vez más a los seres vivos, lo que despertó la curiosidad de los seres humanos. Uno de ellos preguntó a *Aluvaya* de qué manera se podía tener vida eterna, y éste respondió que el único ser que conocía ese secreto era *Nzambi*. En ese momento, *Aluvaya* decidió regresar al pie de *Nzambi*. Mintiéndole, le dijo que en el otro lado había maravillosos seres, le describió a la humanidad, las plantas, los animales y todo lo que había en el nuevo y extraño mundo que él se había encargado de crear con el poder que le fue concebido.

Aprovechándose de la confianza que le tenía *Nzambi*, *Aluvaya* le dijo que si se quedaba más tiempo en el mundo que había creado, flaquearía mucho y podría morir, por lo cual era necesario que le revelara, también, el secreto de la vida eterna.

Aluvaya, sin embargo, no contaba con que *Nzambi* observa y percibe todo, entre ello las emanaciones llenas de mentira del propio *Aluvaya*, que seguía siendo un ser de menor categoría, así que contempló la verdad y decidió encarar al traidor: "*Aluvaya*, tú me estás engañando, utilizando mis poderes para engrandecerte, así que te haré regresar al mundo de las criaturas, y como castigo, te verás obligado a alimentarte con la esencia

de la vida que has creado: la sangre". Así, *Aluvaya* se alimentó de sangre de ahí en adelante.

La religión de Palo Mayombe es rica en deidades precisamente por la lejanía espiritual en la que se encuentra el propio *Nzambi*, el cual se vale de diversos mensajeros, partiendo desde la leyenda del propio *Aluvaya*, para comunicarse con un mundo que es más bien distante al de su propia naturaleza, en contraparte con la versión judeocristiana, que sostiene que Dios creó al hombre a su imagen y semejanza. En la religión palera, Nzambi conocía poco de la naturaleza de los hombres pues desde un principio, aunque puede observar todo a voluntad, se mantuvo distante de ellos.

Así, ante la traición de *Aluvaya*, *Nzambi* tomó la decisión de crear a los *Zinkisi*, seres de menor categoría pero cada uno con un rol específico: *Kitembo, Gongobila, Tere-Kompenso, Matamba, Kavyungo, Katende, Nzazi, Wunge, Nkosi Mukumbe, Angoro y Angoromea, Kisimbi, Kaitumba, Zumbaranda* y *Lembaranganga*. Ellos tenían el objeto de velar por los intereses de *Nzambi* en el nuevo mundo, y también vigilar a *Aluvaya*, quien había perdido toda la confianza del Dios máximo. Los *Zinkisi* pasaron pronto a tomar posesión del nuevo mundo creado, repartiéndose las tierras y los mares, así como la tutela de las criaturas. A los *Zinkisi* se atribuye la capacitación de los seres vivos en la realización de proezas particulares. La nueva situación, donde los *Zinkisi* aumentaron considerablemente su influencia y campo de acción, volvió a preocupar a *Aluvaya*, quien veía seriamente mermado su dominio. Molesto por esta situación, visitó a *Nzambi* para pedirle que retirara a sus mensajeros, y en vez de esto, *Nzambi* lo nombró intermediario entre ambos espacios, quitándole de facto el dominio que ejercía sobre las criaturas que creó. Con el devenir de los tiempos, los seres, sintiendo la necesidad de *Aluvaya*, hacían sacrificios para llamarlo, ya que éstos quedaron dependientes de la sangre que creó.

Así *Aluvaya* se convirtió en un intermediario entre ambos mundos, con la atribución, también, de mantener la vida material de los seres por medio de la sangre, con la que se le asocia fuertemente en el culto palero.

Esta leyenda (*Nmutalambo*) muestra el porqué de la creencia en un *Nzambi* lejano, un padre creador que se mantiene distante, operando por la intermediación de *Aluvaya* y otros espíritus. Según el bantú, los seres humanos fuimos formados por *Aluvaya*, mientras que de *Nzambi*, de jerarquía superior, recibimos sólo la esencia del espíritu.

Otro factor fundamental de esta leyenda se ve reflejado en el sacrificio simbólico de animales practicado por los paleros, con objeto de llamar a los espíritus de la naturaleza creados por *Nzambi*, los *Zinkisi*, o para llamar al mensajero de *Nzambi*, *Aluvaya*, con el fin de que resuelva sus problemas terrestres. Al final, *Aluvaya* fue el ejecutor de la creación del orden de cosas que la humanidad conoce, por eso el culto palero le sigue manifestando especial respeto y veneración, aunque su naturaleza traidora de cierta forma es vinculada con la de la humanidad. Este es el motivo por el que *Nzambi*, posteriormente, generó sistemas adivinatorios para desarrollar comunicación entre *Aluvaya*, los *Zinkisi* y los seres humanos. De esta manera, el propio *Nzambi* se podía mantener al margen, lejos del alcance de las invocaciones humanas.

Los *Zinkisi*, por eso, tienen una relevancia considerable, y de entre ellos el más importante es *Funza*, del que se cree que es el creador del feto dentro de la matriz (antes de que el alma material le sea depositada), y después de él *Bunzi*, que es el dios que ejerce la tutela sobre el clan y vela por la felicidad y estabilidad de sus integrantes.

A partir de la segunda mitad del siglo XVI llegaron a Cuba los cultos africanos, a la par de los primeros asentamientos de origen bantú. Para el siglo XIX, dichos grupos y sus manifestaciones religiosas se unificaron en las diversas reglas o religiones que se practican hasta la época actual. Como ya hemos establecido, la regla del Palo se denomina como de origen congo, pues los africanos que fueron llevados a Cuba, provenientes de este reino, rápidamente ejercieron su influencia, dada la superioridad numérica, sobre muchos de los grupos étnicos que llegaron, que eran principalmente de origen Mondongo, Bisongo, Timbiseros, Mandingas y otros provenientes de lo que hoy es Angola, así como regiones de Zaire, Mozambique y el propio Congo. Pero ninguno de estos grupos étnicos conservó la pureza de su origen, pues representaban minorías comparativamente hablando, mientras que el bantú se instaló como el segundo grupo en importancia dentro de los cultos de origen africano en Cuba.

En Cuba existen, principalmente, tres reglas o cultos: Mayombe, la que nos ocupa, además de Brillumba (se puede escribir indistintamente como Brillumba o Briyumba, es una regla mezclada con la regla Ocha) y Kimbisa, creada por Andrés Petit, quien pretendió unificar la santería y el catolicismo con el culto Congo, lo que dio origen a una nueva práctica religiosa en Cuba, utilizando elementos y rasgos mixtos, también

llamado Santo Cruzado o Palo Cruzado). Esta óptica se extendió también a los otros cultos, que por la necesidad de subsistir y fortalecerse asimilaron conjuntamente rasgos yorubas y cristianos. Eso explica el hecho de que las vírgenes y santos católicos tengan similitudes evidentes y sean analogados con los *orishas* santeros y con los propios *Mpungos* del Palo.

A su vez, dentro del Palo Mayombe, existe la subdivisión en ramas, cuyos nombres nos dejan ver la característica de los cultos sincréticos, consistente en la utilización de palabras castellanas mezcladas con lengua bantú: Mayombe Saca Empeño, Batalla Saca Empeño, Nsala Mayombe Ngando Sese, etc. Brillumba, por ejemplo, se divide en ramas como Rompe Monte, Guerra Acaba Mundo, Mayaca, Siete Brillumba y otras. La regla Kimbisa contiene maneras más evidentes de sincretismo, como la Rama Santo Cristo del Buen Viaje, con elementos de todas las religiones que se practican en la isla, poniendo especial énfasis en los elementos cristianos.

Según el libro *La regla Kimbisa del Santo Cristo del Buen Viaje*, de Lydia Cabrera, el creador de esta regla, Andrés Petit, funda dicho culto con el objeto de proteger a la gente de maleficios y venganzas, desarrollando y perfeccionado su propio concepto de sincretismo religioso.

Utilizando elementos de por lo menos seis religiones distintas, Petit creó una regla con una riqueza cultural impresionante, donde las analogías entre deidades de un culto y otro son comunes.

Probablemente la religión Conga, el Palo, es la que más elementos aportó en el proyecto de Petit.

Creencia y elementos del Palo

Quien posea el *Nkisi* o prenda es llamado *Tata Nganga*, y según la mitología bantú el primer *Nkisi* fue el del ancestro llamado *Mkulu*, pero el primer ser humano, descendido del cielo, fue *Mutete*, el encargado de enseñar a los hombres el arte de fabricar una prenda. Los *Nkisi* o prendas tienen aliento propio, pero no es igual que el aliento de las personas. El *Nganga*, el poseedor de la prenda, hace lo que ésta le pide, pero la vida de la prenda va más allá de la vida de los hombres; va formando un linaje que se transmite de *Nganga* a *Nganga*. La tradición popular congolesa indica que el primer *Nkisi* fue elaborado en agua.

Si queremos comprender la naturaleza del sistema de creencias bantú, necesitamos analizar la percepción bakonga de los propios seres vivientes, como lo hizo Laman, quien ofrece de esto una explicación a detalle, basada en ciertos vocablos utilizados para denominar elementos de la naturaleza humana según la cultura bantú.

Los bantúes concebían al ser humano como dual, compuesto por una entidad exterior y una interior. La exterior evidentemente es el cuerpo físico, y la interior, que no podemos ver, es el equivalente al concepto del alma. Estas entidades son denominadas *Nsala* y *Mwela*. *Nsala* es la parte no visible, la esencia de la vida, el alma, considerada un ser viviente, que puede abandonar transitoriamente el cuerpo humano y vagar por el mundo, conociendo sucesos que afecten a su propietario. Al norte del Congo la palabra *Nsala* no existe, y es utilizada *Kiini* en su lugar. *Kiini* quiere decir *sombra*, y se utiliza de forma similar al vocablo latino "alma", mientras que en el Palo Mayombe, *Nsala* es el equivalente de *Lunzi*, traducido como *imagen interna* o *esencia*. Para los Banganga, *Nsala* puede mirarse como una sombra, similar a la del cuerpo humano, que tendría el rol de la sombra del alma, misma que no abandona el cuerpo hasta que la persona muere.

Por esta razón, los paleros piensan que un enfermo no muere debido a que tiene el alma atada al cuerpo por sus muertos, por eso no pierden el *Mwela*, el aliento, asociado con la respiración; si el aliento se va, entonces la persona perece, y su aliento va al mundo de los muertos o *Kalunga*, donde la vida continúa con amplias semejanzas a la vida terrenal, aunque sin penas o enfermedades, pues su visión de la muerte es que ésta es una recompensa.

Los muertos, en la creencia palera, están divididos en los *Nkuyu* y los *Nyumba*, que a su vez poseen ramificaciones. Piensan que cuando un hombre duerme, el aliento se aleja del cuerpo físico y puede dirigirse a otros lugares, en apego al concepto de *Nsala*.

Los *Nkuyu* son espectros que no tienen un lugar definido en el mundo de los muertos y andan errantes por el mundo de los vivos, susceptibles a la captura de un *Nganga*, que los aprisiona al interior de la prenda. También están los *Nyumba*, aquellos que al morir continúan con su apariencia anterior, como premio por no tener pecados graves en sus vidas.

También existen los *Simbi*, que son otro tipo de espíritus errantes que se manifiestan por medio de inundaciones o lluvias torrenciales súbitas,

que no son susceptibles a ser capturados en un *Nkisi*, así que lograrlo conlleva mucho peligro. En Cuba son comúnmente llamados *Wije* o *Jigwe*, y se piensa que el atraparlos puede poner en riesgo la cordura del que lo intente, sin embargo aquel que lo logra adquiere el escalafón de *Nganga* sin necesidad de haber sido rayado siquiera.

Asociado habitualmente con la figura de satanás se encuentra *Nkadi Mpemba*, que pese a la carencia de similitudes más concretas, comparte rasgos como la crueldad y la oscuridad, pues en sus dominios no existe la luz del sol y nadie que entre a ellos puede volver a salir.

Se sabe que en el territorio que hoy es conocido como Cabinda, los clanes bakongos que vivían de la pesca rendían culto a los ancestros, y la mayoría de sus divinidades eran figuras femeninas. Éstas representaban la proliferación de la raza humana y la fecundidad, y estaban claramente relacionadas con la naturaleza, características que siguen vigentes en el culto actual. Estas deidades fueron llevadas a Cuba por los primeros bantúes que arribaron a la isla, y según la creencia, estos espíritus habitan directamente en la naturaleza y no en una prenda; son denominados *Nkisi-Nzi* y son atendidos por el *Ntoma-Nzi* o *Nganga-Nkisi*, que ya hemos citado.

De esta forma, los africanos que fueron llevados a la isla desarrollaron la imagen de los nueve *Zinkisi*, así como de las prendas que formarían la regla del Palo Monte en Cuba. Dos prendas originales fueron realizadas, según la creencia, en la provincia de Pinar del Río (*Ndumbo A Nzinga* y *Mananga*), otra en la capital de La Habana, dos en Santiago, otra en Camagüey y una más en Santa Clara. También existen referencias de un *Nkisi* utilizado por los esclavos congos de la hacienda La Candelaria, de San Francisco Javier Ramos Pedrozo, aparentemente a principios del siglo XIX. La hacienda se encontraba colindando con la sierra del Cuzco, en lo que hoy es el pueblo de La Candelaria, de donde también era originario *Juan Nganga*, el cimarrón al que se atribuye el montaje de la prenda, que fue llamada *Manawanga*, la dueña de las centellas, identificada con la Virgen de la Candelaria del culto católico romano.

La creencia bantú describe la forma en que sus tradiciones llegaron a Cuba, y las transformaciones que han sufrido en el decurso del tiempo, así como los ritos que se han difuminado en la transculturación, aunque en esencia el culto palero es el mismo que el que se realizaba en el África bantú. Resulta paradójico el hecho de que en una sociedad como la cubana, sobre todo en la época contemporánea, prevalezca una religión

con estas características, sobre todo por la instauración del régimen de la revolución castrista en 1959 y el casi inmediato apego del nuevo régimen a la política marxista de la Unión Soviética. En contraste con la rigidez teórica del marxismo, en Cuba no sólo se continúa profesando con libertad la religión católica, sino que el gobierno ha mantenido tolerancia, también, hacia las manifestaciones afrocubanas que tienen lugar en la isla. El Palo Mayombe es una religión sumamente presente en Cuba, tema que revisaremos más adelante, y se tolera a tal grado que personas de todo el mundo, en plena era cibernética, siguen acudiendo con los paleros de la isla para encontrarse con los espíritus de los que han dejado este mundo.

3

DEIDADES DEL PALO MONTE MAYOMBE

A diferencia de la santería, donde las deidades son identificadas con un nombre propio (aunque poseen variantes), en el Palo los objetos de culto pueden tener diversos nombres o sobrenombres, todos relacionados con sus poderes reales.

Asimismo, los vocablos son de origen español, no en lengua derivada de los vocablos africanos, como sucede con los *orishas* y todo el lenguaje ritual de la santería.

En la regla del Palo no se presenta un panteón de dioses con una estructura jerárquica claramente definida, sino que cada deidad tiene un campo de acción específico, con una cierta autonomía.

LAS FUERZAS MÁGICAS

OLOFÍ

SAMBIANPUNGO

JESUCRISTO

Se trata del espíritu creador, que cuenta con grandes y benéficos poderes. Se le puede invocar, pero no trabajar u operar directamente con él, aunque su permiso es completamente necesario para iniciar un ritual.

Se le asocia con la figura de Jesucristo, aunque esta versión es desmentida por los propios paleros, aunque la figura del Cristo hebreo es posterior históricamente al propio culto bantú. Se le asocia también con *Olofi*, del culto yoruba y la santería.

TIEMBLA TIERRA

= OBATALA

Es la deidad que ejecuta los designios benéficos de *Nzambi*, suele estallar en cólera con las invocaciones constantes o exageradas.

Se le asocia con *Obatalá* del culto yoruba. Es también llamado *Yolá*, *Yeyé*, *Mama Kengue* e *Iñâ Ñaába*.

LUCERO MUNDO ELEGUA

Se trata de una de las deidades más importantes del culto palero. Es aquel que abre o cierra la puerta del destino, es también llamado *Mañunga, Nkuyo* y *Lubaniba*, y es el primero del grupo guerrero. Siempre tiene que ser considerado primero para comer, para estar en la entrada de las casas de los creyentes y recibir diversas ofrendas y atenciones, así como el cumplimiento estricto de las promesas que le realizan. Es necesario cumplirle para que todo camine muy bien. Los paleros creen que *Lucero* tiene el poder para solucionar cualquier problema, pero también para castigar duramente a quienes desobedecen o incumplen sus promesas, tomando la calidad de guardián tanto del destino como de la morada de las personas; es omnipresente, así que con el simple hecho de entrar en una casa donde esté, sepa que hay que dirigirse a él de la manera correcta, saludándolo así: *Sala malecún malecún sala.*

Lucero también tiene el poder para discernir entre el bien y el mal, cambiando las situaciones con el simple deseo; y sus 21 "caminos" son reconocidos como "21 luceros", como en la Santísima Trinidad de los católicos; *Lucero* es uno y es veintiuno simultáneamente, multiplicándose así su presencia y manifestaciones, puede estar en diversos sitios a la vez.

Se le guarda en una piedra de monte o de río (*matari*), misma que debe colocarse en el suelo, junto a la puerta de entrada de la casa; los lunes, antes de que la persona salga, tiene que ofrecerle aguardiente y un vaso con agua, un poco de miel, y encenderle un puro y una vela. Se le tiene que informar verbalmente de lo que se le está ofrendando con un tono cariñoso y sumiso en la voz, llamándole "Lucerito" y pidiéndole los favores específicos necesarios para el fiel. Si no se le saluda, puede enojarse fuertemente, y también si no se le enumeran las ofrendas que se le están proporcionando. Además, odia estar encerrado dentro de otro receptáculo tal como un mueble o cajón.

Una vez encontrada la piedra necesaria para el fundamento de *Lucero*, ésta tiene que ser oficializada por un palero de jerarquía *Tata Nganga*, quien tiene la facultad para realizar este proceso, ya que posee su propia prenda *Nganga*, y atravesó por todos los procesos de crecimiento espiritual necesario. Los paleros piensan que si una persona que no tiene la trayectoria necesaria dentro del Palo intenta fundamentar a *Lucero*, le irá muy mal, de modo que debe cerciorarse de que en efecto se trate de un

Tata Nganga, no de un hombre que se haga pasar por él sin estar, en ocasiones, siquiera rayado dentro del culto Congo.

Tener a *Lucero* en casa implica la necesidad de llevar una vida armoniosa, tranquila, para no despertar la ira del *Mpungo*. Se le debe tratar como a un huésped distinguido que viviera en la casa, pues es la primera deidad que aparecerá en el domicilio.

La persona quedará ligada a *Lucero* por el resto de su vida, una vez que reciba del *Tata Nganga* el fundamento de este *Mpungo*, razón por la cual los paleros insisten en que tiene que ser un verdadero *Tata Nganga* quien realice el fundamento, para garantizar que *Lucero* es realmente necesario en la casa del cliente. Después de la iniciación ya es imposible retractarse, pues *Lucero* considera un agravio cualquier titubeo al respecto y castiga al desertor, llegando a cobrarle hasta con la propia vida.

Se reconocen como atributos de *Lucero* todos los artículos propios de los juegos infantiles, el sombrero de guano, el garabato, palos del monte, cocos secos decorados, y objetos de caza y de pesca.

Lucero también es representativo de la dualidad: utiliza collares rojinegros, mismos que representan a la vida y a la muerte, el principio y el fin, la guerra y la tranquilidad. Las ofrendas habituales para él son aguardiente, tabaco, coco, pescado ahumado, maíz tostado, dulces, velas, manteca, y en ciertas ocasiones un ratón en sacrificio.

Independientemente de las ofrendas, propias de una petición especial para el *Mpungo*, también debe alimentársele. Los alimentos más comunes para él son pollos, ratones, gallos, palomas y chivos, aunque también utiliza a los ratones como mensajeros; su carácter es infantil, burlesco, pues también representa el azar, lo cual lo hace muy irascible. En atenciones y cultos, es el primer *Mpungo* a considerar por los practicantes del Palo para evitar su ira, y si está contento puede proteger al fiel de accidentes, peleas, sangrados, traiciones y muchas otras cosas. Sus plantas son el ají de china, el abrecamino, alcanfor, artemisa, baria, guayaba, itamo real, mijo, palo moro, palo torcido, palo negro, pica pica, rompe saragüey, siguaraya, yamao y yerba fina.

Siguiendo la mitología bantú, podemos hablar de *Lucero* conforme a un relato que lo ubica como hijo de *Añagui*, esposa de *Obuboro*, rey de Obadel. Se dice que en una ocasión se halló frente a cuatro caminos distintos, sin saber cuál debía tomar. Dio tres pasos y se encontró una luz, que se dividió en dos, como si fueran dos ojos que lo miraban, posados en la hierba. Recogió un coco seco y volvió al palacio, contando

a *Añagui* y *Obuboro* lo que había sucedido: los padres no le creyeron. El coco seco quedó detrás de una puerta, hasta que días después, cuando en el palacio había una fiesta, el coco volvió a brillar, atemorizando a todos. En ese momento el príncipe *Lucero* murió, y durante el funeral el coco continuó brillando. Tras la muerte del príncipe, llegó la miseria y la calamidad, así que los adivinos acudieron con el rey, diciéndole que la desgracia era debido a que el misterioso coco de los dos brillos como ojos, se encontraba olvidado a raíz del miedo que se sentía por él. El coco ya estaba en descomposición para entonces, así que los adivinos decidieron tomar una piedra y sacramentarla como se hace hoy día en la religión palera, buscando que el espíritu del príncipe *Lucero* venga desde lejos a vivir dentro de la piedra. Y es por eso que hoy en día debe tenerse en una piedra lo más perfecta posible o en un receptáculo tallado en cedro.

Santos católicos que se asemejan a Lucero

Los santos católicos que se asemejan son dos: el *Santo Niño de Atocha* y *San Antonio de Padua*, probablemente debido al carácter infantil con el que se le describe. Sus días, como se mencionó antes, son los lunes, aunque también el martes puede considerarse como tal. El 6 de enero y el 13 de junio se le rinde culto especial.

El Santo Niño de Atocha. En la ciudad de Atocha, España, había muchos cristianos presos durante los últimos años de la ocupación árabe. Nadie estaba autorizado para ingresar en las celdas, salvo los niños, las madres y esposas de los prisioneros, que oraban porque Dios les proporcionara pan y agua a sus familiares encarcelados, que apenas recibían unas gotas de agua y pequeños trozos de pan que los mantenían vivos. Un día, un pequeño llegó a la prisión con un cesto de pan y una cubeta con agua. Los moros quedaron asombrados: el niño sirvió a los numerosos presos, pero en tanto el niño les alimentaba, el cubo y el cesto de pan seguían incólumes, llenos hasta el tope.

Jesucristo, atendiendo a sus plegarias había venido, en forma de niño, a ayudar a los que carecían de la mínima alimentación y apoyo espiritual. Este es el santo sincretizado con Lucero.

San Antonio de Padua. Antonio de Padua fue originario de Lisboa. A la edad de quince años, se inició como religioso en el monasterio de

Canónigos y seglares de San Agustín. Los hábitos lo llevaron a predicar por varios países, llegando al continente africano, donde defendió la idea cristiana de la sangre y el cuerpo de Cristo vertidos en el pan y el vino de la misa. Hizo que la mula de un hombre que no creía, despreciara un montón de cebada aunque estaba por morir de hambre, y se arrodillara ante el Santísimo Sacramento. Otra ocasión predicó a las orillas del mar y los peces asomaron para escucharlo. También se dice que hablaba a gente de todo el mundo y que todos le entendían sin importar el idioma que hablasen. Generalmente aparece con un niño en los brazos.

Sieterayos=ligado

SARABANDA =OGUN

Es una de las figuras más temidas en el culto bantú, es fuerte y siempre tiene que ser considerado en la prenda; está fuertemente ligado a *Siete Rayos* por el carácter agresivo que comparten. *Sarabanda* domina el hierro y la guerra. Se trata de un poderoso hechicero, el mejor aliado que uno puede tener en cualquier tipo de enfrentamiento o conflicto, desde personal hasta uno de proporciones bélicas. *Sarabanda* es capaz de provocar toda suerte de accidentes y desgracias si se le hace enfadar, y domina también otro tipo de "batallas", pues los paleros modernos le atribuyen poder sobre facetas de la vida como conseguir empleo. Cerca de la prenda de *Sarabanda*, no debe haber mujeres menstruando, lo que este *Nkisi* considera una ofensa. *Sarabanda*, junto con Lucero, son los dos *Nkisi* más comúnmente recibidos por los paleros o paleras recién iniciados. *Sarabanda* (escrito indistintamente como *Zarabanda*) también es llamado *Salabanda* o *Zumburanda*, y se le asocia con *Oggún*, dios guerrero del culto yoruba.

SIETE RAYOS =Chango

Es una deidad a la que se piden trabajos difíciles y rápidos, generalmente utilizando pañuelos que formen alusiones a relámpagos. Es de carácter agresivo y se le asocia con *Changó* de los yorubas. Es conocido también como *Nsambi Munalembe*, *Nsasi* y *Mukiamamuilo*. Es sumamente poderoso, considerado el dios del trueno y el fuego. Su imagen representa las imperfecciones y virtudes del hombre, la virilidad y el apasionamiento. Se acude a él para arreglar problemas judiciales.

Los 21 caminos de Siete Rayos

Los caminos son avatares o destinos que se le dan a una prenda, misma que toma el rol de buena o mala dependiendo de la acción que va a ejercer, del tipo de trabajo que se le está solicitando. Pueden ser de índole "judía" (para mal) o "cristiana" (para bien).

Cada deidad se caracteriza por poseer diversos "caminos", cada uno con sus variantes específicas, algunas judías y otros cristianas. El siguiente ejemplo enlista los caminos de *Siete Rayos*:

1. *Sambranu Ensasi Santo Cristo del Buen Viaje.*
2. *Sambranu Ensasi Cueva.*
3. *Sambranu Ensasi Ensila Kongo.*
4. *Sambranu Ensasi Nunga Nunga Siete Puerta.*
5. *Sambranu Ensasi Punta Talumba.*
6. *Sambranu Ensasi Abracamundo.*
7. *Sambranu Ensasi Entoto Nani.*
8. *Sambranu Ensasi Noche Oscura.*
9. *Sambranu Ensasi Patilembe.*
10. *Sambranu Ensasi Paticongo.*
11. *Sambranu Ensasi Guinda Vela.*
12. *Sambranu Ensasi Escupe Sangre Maca Hierro.*
13. *Sambranu Ensasi Catikie Lumbembe.*
14. *Sambranu Ensasi Mundo Nuevo.*
15. *Sambranu Ensasi Tronco Malva.*
16. *Sambranu Ensasi Saca Empeño.*
17. *Sambranu Ensasi Vira Mundo Ego La Finda.*
18. *Sambranu Ensasi Premañongo.*
19. *Sambranu Ensasi Tronco Nanga.*
20. *Sambranu Ensasi Munalongo.*
21. *Sambranu Ensasi Planta Firme.*

Estos caminos también se utilizan para asignar el nombre ritual que el palero llevará por el resto de su vida religiosa, combinándolo con el nombre de la deidad y el de la regla que practica (*Mayombe*, *Kimbisa* o *Briyumba*).

Chola o Mamá Chola =OCHUN

También conocida como "la reina de los ríos", su poder se refleja sobre las corrientes de agua dulce, además de que se le atribuye todo lo bello o erótico. Es poderosa al realizar trabajos relacionados con el amor o el deseo, se dice que es capaz de que una persona sienta una atracción desesperada hacia otra de la noche a la mañana; también se le asocia con el oro y los metales preciosos. También se le conoce con los nombres de *Wengue*, *Chola Wengue*, *Choya Wengue*, y *Mpungu Mama Wánga*.

Centella Ndoki =OYA

Domina los vientos y las puertas del cementerio. Ella es considerada la patrona del comercio y de la continuidad. Es muy peligrosa, pero tiene una gran capacidad para vencer la magia negra; es asociada con relámpagos y huracanes. También es conocida con los nombres de *Madre Wanga*, *Pungu a la Madre Wanga*, *Kariempembe* y *Yayá Kéngue*.

Además de estos dioses, existen otros entes de menor jerarquía y que no son objeto de culto, pero los paleros reconocen su existencia y los describen alojados en diferentes objetos, ya sea con intenciones benéficas o maléficas; convirtiéndose en prendas cuyo alcance suele rebasar las casas donde se encuentran para alcanzar credibilidad en regiones completas. Ejemplo de esto es la prenda *buey suelto* o la de *zapatico malacó*, como prendas buenas, mientras que *infierno mundo camposanto* son prendas maléficas, que al interior del culto palero son llamadas judías, término que no está relacionado con la connotación típica.

Otras entidades del culto palero

YEMAYA

Nkisi (Fuerza de la naturaleza) Madre Agua

Es la diosa de Mar y la regla de maternidad. Ella es considerada una fuerza sumamente apacible y cariñosa, poseedora de grandes poderes de curación. *Madre Agua* es la patrona de los niños, así como del alumbramiento. *Madre Agua* también es nombrada como *Kalunga*, *Mamá Kalunga*, *Pungo Kasimba*, *Mamá Umba*, *Mbúmba a Mamba*, *Nkita Kiamasa* y *Nkita Kuna Mamba*.

Agallu?

BRAZO FUERTE

Es la encarnación de todas las fuerzas violentas de la tierra, en particular de las erupciones volcánicas. La lava volcánica es considerada por los paleros como el aliento ardiente de *Brazo Fuerte*, que obliga la tierra para conectar su eje.

En algunos casos, *Brazo Fuerte* es visto como el dios solar, dependiendo de la interpretación de los practicantes.

Él es conocido para su carácter intenso y ardiente. A él se atribuyen las fiebres, hipertensión, y accidentes automovilísticos.

También saben que él es muy cauteloso, y que emplea pasos muy largos y moderados. Es conocido también como *Cabo de Guerra*.

NKISI TATA FUMBI

Este *Nkisi* domina todas las enfermedades y es también el patrón de la gente sin hogar, el enfermo o tullido, así como de los mendigos.

Cualquier palero sabe que la ayuda de una persona sin hogar en la necesidad es buena idea, porque podría tratarse de *Tata Fumbi* disfrazado, para realizar una prueba de la buena fe del palero.

Se dice que *Tata Fumbi* puede curar o provocar prácticamente cualquier enfermedad, pero también procura traer la riqueza y la plenitud a aquellos que protegen a las personas vulnerables.

Osain?

NKISI NGURUFINDA

Este *Nkisi* domina todos los árboles, plantas, y hierbas de la tierra. La mayor parte del trabajo herbolario realizado por un palero es inútil, a no ser que él busque la ayuda de *Ngurufinda* primero. Eso lo vuelve un *Nkisi* de primer orden dentro de Palo. *Ngurufinda* también es conocido con el nombre de *Burufinda*.

Orula?

KSIMBA O KABANGA

Es la responsable de la adivinación, como lo es *Orula* en la mitología yoruba.

Lucambe

Es una entidad considerada como el equivalente del demonio judeo-cristiano, aunque no es precisamente un ente abiertamente opuesto al poder de *Nzambi*. *Lucambe* se puede relacionar con otras entidades espirituales, y es considerado como un ente lúdico y simultáneamente peligroso, cuya invocación no debe ser realizada por aquellos que no tengan la capacidad y la formación adecuada dentro del culto palero, por el elevado nivel de riesgo que se le atribuye. Es ocasionalmente denominado como *Ndoki*, aunque este término se utiliza también para describir a cualquier entidad que posee energía, inclusive un ser humano.

Lucambe puede ser trabajado con su propia prenda, que es exclusiva de *Tatas* con demasiada experiencia práctica. *Lucambe*, que posee sus propias variantes, es descrito como una entidad de luz, sin embargo su manejo es sumamente complicado.

Palo fuerte

La entidad cuyo campo de acción recae en la justicia divina y la protección. Sin embargo, es conocido como impredecible en la realización de sus actos. Su *Nganga* es poco común y es considerado como "la policía" del Palo, una entidad protectora que funge como garante de las "leyes" paleras. También le conocen como Cabo *el Rondó, Pena Branca, Nkuyo, Watariamba, Mutalomb* ô, *Gunza, Catalomb* ô, *Mutacalomb* ô y *Vence Batalla*.

Adoración a los astros

Como puede observarse, las similitudes son enormes entre las reglas Mayombe y santera, aunque una diferencia visible es la adoración a los astros. En la regla del Palo Mayombe, los astros son adorados al nivel de los dioses, mientras que en la santería los astros son secundarios; este elemento de culto nos muestra de nueva cuenta la mayor importancia que se da al culto a la naturaleza, en la cual, por ejemplo, la luna es madrina, y determina el destino: si el niño nace en luna creciente, será varón.

Detallemos más la adoración que los paleros profesan hacia la luna, denominada en dialecto bantú como *Mposi, Ngonga, Nogndia, Lugonda, Gonda, Lungonda, Ngunda, Lengonda* y *Tango Dilansó*. La luna, para los paleros, es un astro femenino, ligado a la maternidad, llamada también "madre universal", ligada al *Kalunga*, el universo de las sombras, relativo a las divinidades malignas. La luna cuenta con cuatro fases en la astrología y la astronomía: luna nueva, cuarto creciente, luna llena y cuarto menguante, etapas que son utilizadas dentro de la hechicería palera igual que se usan en la brujería y la magia negra; la luna es vital al momento de fundamentar la prenda en el Palo Monte, pues por medio de ella se realiza el "trato" con el muerto en los ritos en cementerio, y se llevan a cabo ofrendas. Se utilizan tratados específicos para cada época del año y cada hora según las características de la luna, utilizando diferentes elementos, firmas y cantos.

Como en la astrología convencional, los paleros creen que entre la Tierra, el sol y la luna existen relaciones que influyen en la vida de las personas, y para los paleros la noche está ligada intrínsecamente con la energía y los espíritus de los muertos, por ello creen que la luna, a diferencia del sol, sirve de guía para el *Nfumbe* (el muerto que reside dentro de la prenda). Así, piensan, el Nfumbe sabe el camino que debe seguir, para cumplir con las necesidades del dueño de la prenda. Un dicho congo reza: *La luna es madrina de los buenos paleros y los brujos. Por eso se debe poner atención con exactitud a sus fases para cualquier trabajo de Palo Monte.*

Por ejemplo, durante la luna nueva, los paleros no realizan muchos ritos, porque creen que en esta etapa la luna no tiene mucha fuerza, y la asocian con cosas no desarrolladas; no así en el cuarto creciente, donde creen que la luna alcanza su nivel máximo de poder ritual. Luna llena, como resulta predecible, es la etapa óptima para los paleros, pues es el momento energético más alto para el astro, con lo que creen que es más fácil lograr el éxito en las peticiones realizadas. El cuarto menguante, por último, es considerado el óptimo para realizar trabajos oscuros, para dañar a un enemigo.

Esto incluye la propia elaboración de la *Nganga*, donde también debe considerarse la fase en la que se encuentra la luna, que es considerada en todo momento en el rito palero, desde la recolección de las hierbas, palos y otros elementos en el monte hasta la búsqueda de los restos humanos utilizados. El riesgo, según creen, es que la prenda sea débil u "opaca".

También consideran los eclipses lunares como extraordinarios energéticamente hablando. También consideran que ciertas ceremonias deben empezarse exclusivamente en dos fases consecutivas de luna nueva, exactamente a la medianoche, en lugares como el monte o una terminal de ferrocarriles. En el caso de *Nganga Kalunga*, debe fundamentarse a esa hora, pero a orillas del mar. Al término de la fundamentación de algunas *Ngangas*, los *Tatas* limpian su cabeza utilizando cuatro plumas del ave sacrificada en la *Nganga*, para quitarse de sí la energía de la luna, pues creen que el frío del astro puede matar al sacerdote palero. La luna puede usarse para trabajos blancos y negros, elevando la espiritualidad de una persona, o en obras malas, puede provocar hasta la locura. Estos secretos se encuentran en el texto llamado *Tratado Nsila Congo*, considerado el mejor para explicar las relaciones de los paleros con la luna. Es considerado un incunable por los propios paleros, pues contiene secretos de Tatas muy antiguos dentro del culto congo. Sin embargo, todo sacerdote de Palo debe conocer las cuatro fases lunares, que puede beneficiar inclusive a los trabajos relacionados con el sol (como aquellos que tengan que ver con la riqueza), si se utiliza correctamente la energía lunar.

Otro elemento importante, podría decirse vital, en el culto palero, es la botánica, ya que se utiliza para casi todas las ofrendas, junto al sacrificio de animales. Los paleros tienen un gran conocimiento herbolario, tanto en el aspecto medicinal como en el religioso, ámbito en el que la ceiba y la palma, abundantes en Cuba, son consideradas fundamentales.

4
ESTRUCTURA DEL TEMPLO PALERO

En el Palo no existe una institución de escala internacional que preserve y centralice la práctica religiosa. Al contrario, el culto se centra en células reducidas, cuya autoridad máxima es el *Tata Nkisi*, el líder máximo en el culto palero. Es el que asume el rol de padrino, pues es quien cuenta con los conocimientos suficientes para "funcionar" ante la *Nganga* (la prenda o cazuela), la cual funge como el receptáculo del muerto esclavizado, mismo que establece una posesión en medio de ritos con cantos, y es capaz de predecir acontecimientos.

Utilizando ritos como el derramamiento de la sangre de un pollo recién muerto, se comunican con el muerto alojado en la *Nganga* para que éste atienda sus necesidades de protección o solución de determinada situación. Este es el mecanismo de comunicación con los espíritus utilizado en el Palo, mediante acuerdos establecidos en el muerto residente en la *Nganga*.

La *Nganga* se utiliza regularmente con el *Mpaka Mensu*, que es un cuerno rellenado, con la abertura tapada por un espejo, que va siendo ahumado para interpretar las figuras que el humo va formando, las cuales se traducen en predicciones o visiones del futuro, con las cuales los fieles del Palo pueden crear nuevas estrategias en sus vidas, buscando cambiar un supuesto orden de cosas que están por venir, de manera preestablecida. El *Chamalongo* es otro aditamento que se emplea con esta misma finalidad y que es básico en la confección de las *Ngangas*, y que es conformado por cuatro cocos, además de conchas de mar o de huesos, que pueden ser siete, nueve o dieciséis.

Como integrantes de la propia familia, los muertos forman parte de la vida cotidiana de los practicantes del Palo. Aunque, en contraste con los yorubas, no existe una compleja mitología alrededor de su culto, los paleros sí poseen un conocimiento herbolario destacable, considerando éste como un punto vital de sus prácticas, al grado de rendir adoración a las plantas, y más específicamente a las fuerzas de la naturaleza, tales como el mar, el viento, la lluvia, los rayos y otras. Utilizan cantos menos complejos que los de sus similares yorubas, pero con instrumentos

musicales propios y particulares, mezclando vocablos africanos con palabras castellanas.

La regla bantú fue notablemente enriquecida, además de los elementos africanos y el catolicismo impuesto por los colonizadores, por algunos elementos provenientes de los ritos espiritistas. Esta religión, por tanto, es natural y exclusiva de Cuba, dadas las características sociológicas e históricas específicas de la isla.

El Palo puede considerarse como la regla con mayor extensión en Cuba. Se alude que el nombre Mayombe alude a la zona geográfica de la selva Mayombe, de donde procedieron muchos esclavos bakongo.

Jerarquías

En el Palo existen básicamente las siguientes jerarquías, de la mayor a la menor:

Tata o Yaya/Yayi (padre o madre) Nganga.

Padre o madre Inkise. Hijo o hija inkise.

Primer capacitado: cuida el fundamento.

Bakonkula o mayordomo: vela por la pureza en la ejecución de los ritos, hace las veces de acólito en los mismos, es un elemento importante y no pocas veces considerado imprescindible para la buena práctica palera.

Segundo capacitado: auxilia al primer capacitado.

Barresuelos: conserva el templo limpio.

El receptáculo, *Nganga* o *Nkisi*, el centro del culto palero

También es conocida como *Enganga*, prenda, fundamento, caldero, cazuela o *Nkisi*. Este receptáculo mágico tiene el rol protagónico dentro del culto palero. Encierra la fuerza mágica. Los portugueses del siglo xv dieron el nombre "fetiche" a las estatuillas y otros objetos que vieron en manos de los negros recién desembarcados, y "fetiche" también fue aplicado por ellos para denominar a la *Nganga*. En concreto, la *Nganga* es un recipiente, comúnmente una cazuela o un caldero, que contiene "el muerto", el alma de un difunto representada por los propios restos corpóreos. El *Ngangulero* "actúa" o "trabaja" con la *Nganga* por mediación del

Tata Nganga-Nkisi, líder de la célula palera, y regularmente se utiliza para propósitos específicos. Hoy en día el término *Nganga* sirve más para denominar a la prenda que al propio *Ngangulero*, que anteriormente era denominado con esa palabra. Es común también que las *Ngangas* tengan forma de vasijas u otros receptáculos, y que éstos tengan alturas de entre 15 y 40 centímetros. La *Nganga*, además, contiene piedras y plantas variadas y también puede tener formas antropomorfas o zoomorfas. Un palero puede poseer hasta dos o tres *Ngangas*, cada una con un nombre y características distintas y consagrada a una entidad diferente cada *Nganga*.

Aunque los palos son considerados elementos esenciales para fundamentar una *Nganga*, es importante ejemplificar la forma en la que las *Ngangas* se realizan, pues la gama de materiales empleados en ellas es tan amplia como variada.

Tradicionalmente los paleros recogían todos estos elementos en el monte, y hasta la fecha la mayoría de ellos considera esta recolección como la forma más pura de obtener resultados debido a que se consideran diversos elementos en la recolección, tales como el día de la semana y el estatus de la luna. Sin embargo, hoy día el Palo Mayombe se practica en regiones donde realizar esta labor de recolección es prácticamente imposible, por lo cual tiene que recurrirse a herbolarias o a establecimientos especializados para conseguir los palos, hierbas e infusiones. Hoy día la mayoría de estos artículos se pueden conseguir en locales especializados en cultos afrocubanos, sobre todo en las grandes urbes. La pureza y legitimidad de los elementos comprados y no recogidos de su lugar originario, para fines del culto palero, ha sido duramente cuestionada por practicantes fundamentalistas de Palo, aunque, igual que con la mayoría de las prácticas y expresiones de la regla, esto depende del criterio del *Tata Nganga*, al tratarse de una religión no tan centralizada como lo son, por ejemplo, los cultos judeocristianos.

La *Nganga* es la pieza vital e inalienable del culto palero, es necesaria para poder entablar la comunicación con los espíritus. Es importante el conocimiento básico de la adivinación con cocos antes de proceder a fundamentar una *Nganga*.

Se utilizan cuatro pedacitos de coco que se tiran al suelo y, dependiendo de cómo caigan, varía la respuesta.

Los cuatro trozos de coco, llamados *obinúes*, se tiran al suelo, resultando básicamente, según como han caído, cinco posiciones básicas principales, aunque hay un total de doce. Las más conocidas son: *Alafia* (los cuatro pedazos boca arriba, quiere decir sí rotundo, paz, prosperidad). *Otawe*

(tres pedazos boca arriba y uno boca abajo, sí, pero sin seguridad, se acostumbra volver a tirar los cocos si sale ésta); *Eyife* (dos boca arriba y dos boca abajo, sí rotundo, con firmeza, es la respuesta definitiva que el consultante espera). *Okana Sodde* (tres boca abajo y uno boca arriba, quiere decir no, muerte, prevención de algo muy malo). *Oyekun* (cuatro boca abajo, representa muerte, no rotundo y mal augurio).

Recetas o Tratados [1]

Empaka

El *Empaka* es considerado como una llave de la *Nganga*. Es una especie de *Nganga* pequeño y portátil al que se atribuye la posesión de los misterios del espíritu. Un mayombero puede utilizar el *Empaka* como si fuera la propia *Nganga* en cualquier parte donde se ubique, siendo ésta una reducción de la propia *Nganga*. También puede usarse como pilar para reconstruir su *Nganga* y es considerada la oreja y los ojos del espíritu.

Ingredientes

- El cuerno de un toro grande.
- Una piedra de rayo mediana.
- Polvo de hueso humano.
- Una cucharada de mercurio.
- Suciedad de varias localidades.
- Tres cristales de cuarzo.
- Veintiún monedas de alrededor del mundo.
- Murciélagos en polvo.
- Serpientes en polvo.
- Camaleones en polvo.
- Arañas en polvo.
- Veintiún palos en forma en polvo.
- Cuernos de venado en polvo.
- Diente de un lobo.

1 **Nota del editor:** La investigación aquí contenida fue realizada únicamente con fines de divulgación, y de ninguna manera pretende incitar a la práctica de recetas, ni mucho menos la adhesión del lector al sistema de creencias del culto palero.

- Diente de un tigre.
- Siete dientes de un humano.
- La lengua y ojos de un gallo.
- La lengua y ojos de una gallina de la guinea.
- La lengua y ojos de un loro.
- Ojos de un búho.
- Ojos de un cuervo.
- Ojos de un lobo.
- Huesos de un buitre.
- Polvo de óxido de hierro.
- Veintiún hierbas secas espirituales.
- Hierbas frescas para un *omiero.*
- El pelo y uñas de todas las partes del cuerpo del dueño del *Nganga*
- Un espejo (el espejo debe encajar perfectamente en el extremo abierto del cuerno).
- Cemento seco rápido.
- Dependiendo del tipo de *Nganga* que se prepara, el número de hierbas variarán. Por ejemplo, si el *empaka* es para *Sarabanda*, usted usará nueve hierbas diferentes del *orisha Oggún*.

Animales vivos necesarios

- Dos gallos negros.

Preparación

1. En una olla grande, preparar un omiero con las hierbas, los granos, el agua del océano, de río, lluvia de mayo y la leche de un coco.
2. Al preparar lo anterior agregar la piedra de rayo, el cuarzo, monedas y el cuerno de toro; dejarlos ahí por veinticuatro horas con una vela grande. Después de este tiempo, retirar el cuerno del toro.
3. Tomar un trago de ron y rociarlo directamente en el cuerno del toro vacío.
4. Encender un puro y soltar el humo en el cuerno.
5. Ahora el cuerno está bautizado, y deberá prepararse para insertar los siguientes elementos.
6. Poner el mercurio en el fondo del cuerno.

7. En un cubo grande, mezclar todas las suciedades: hierbas en polvo y palos, los óxidos férricos en polvo, el polvo del hueso humano, los murciélagos en polvo, las serpientes en polvo, los camaleones en polvo, las arañas en polvo, los cuernos de venado en polvo y el pelo y uñas de todas las partes del cuerpo juntos. Mezcle bien.
8. Formar una pasta con el *omiero* y las suciedades en polvo.
9. Usando la mezcla de suciedad de pasta, incorporar una cantidad mediana en el cuerno y firmemente condensarlo abajo.
10. Ponga la piedra de rayo en el cuerno.
11. Agregue un poco más de mezcla de suciedad al cuerno y firmemente condénselo abajo.
12. Colocar los cristales de cuarzo en el cuerno y agregue más suciedad encima de estos.
13. Poner todas las monedas en el cuerno y agregue más suciedad encima.
14. Poner el diente del lobo, el diente del tigre, los dientes humanos, los huesos de buitre, la lengua del gallo, la lengua del loro y la lengua de la gallina de la guinea en el cuerno y agrega más suciedad encima. Firmemente condense la suciedad herméticamente en el cuerno.
15. Agregar el resto de la suciedad en el cuerno hasta que la suciedad llegue al borde de la boca del mismo.
16. Alimentar el *Empaka* con la sangre de uno de los gallos negros y dejarla ahí durante tres horas.
17. Después de las tres horas, encender una vela y fundir la cera virgen sobre la cima de la suciedad. La cantidad de cera vertida debe estar sobre 0.31 centímetros.
18. Colocar el espejo en el cuerno sobre la cera.
19. Después de que la cera ha secado, sellar el espejo con ayuda del cemento seco a lo largo de los bordes del espejo, sin cubrirlo totalmente.
20. Con el cemento seco, alimentar el *Empaka* de nuevo con la sangre del otro gallo negro.

El exterior del *Empaka* suele decorarse utilizando cuerdas de cuentas y cáscaras. Los colores o modelo de las cuentas se basan en el espíritu determinado para cada *Empaka*.

Caña Brava

El Caña Brava es un elemento mágico importante en el trabajo exitoso con los espíritus, según la creencia palera. Se trata de un tipo de bambú utilizado por los practicantes de Palo en la preparación del *Nganga*. Está lleno con diversos artículos, sellado y colocado a la derecha en la *Nganga*; para los mayomberos representa el "termómetro del espíritu", y creen que guarda la energía del espíritu fresca y en equilibrio.

Ingredientes

- Un pedazo mediano de bambú (de 30.4 a 60.9 centímetros).
- Una cucharada de arena de mar.
- Una cucharada de arena de río.
- Agua de río.
- Agua de mar.
- Agua de lluvia de mayo.
- Una cucharada de mercurio líquido.
- Cemento seco rápido.
- Cera blanca virgen.

Preparación

1. Sellar uno de los extremos abiertos del Caña Brava con el cemento seco rápido y fundir con la cera blanca virgen.
2. La cantidad de cemento y cera puesta en el Caña Brava debe medir alrededor de cinco centímetros.
3. Después de que la cera y el cemento han secado, lavar el Caña Brava en el agua de río.
4. Después de que usted ha lavado el Caña Brava agregue la arena de río y la arena de océano en el Caña Brava.
5. Introducir el mercurio.
6. Poner una cantidad igual de agua del río, agua de lluvia de mayo y agua del océano en el Caña Brava.
7. Considerar y medir la cantidad de las aguas puestas en el Caña Brava: debe llenarlo hasta aproximadamente cinco centímetros de la apertura.

8. Poner aproximadamente una pulgada de cera virgen fundida en la apertura del Caña Brava.
9. Después de que la cera ha secado, colocar el cemento secado rápido hasta el nivel de la apertura de la Caña.
10. Dejarlo secar por tres horas.
11. Después de que ha secado, colocarlo en el *Nganga*, señalando hacia arriba. Debe revisarse constantemente, para verificar que el agua no se haya evaporado. De suceder esto, remplazar las aguas interiores.

Nganga Siete Rayos

Ingredientes

- Olla de arcilla o barro grande (alta con una boca ancha).
- Veintiún piedras de rayo.
- Seis piedras redondas u oblongas de la cima de una montaña.
- Treinta y seis monedas extranjeras.
- Veintiún cristales de cuarzo.
- Seis pedazos de oro.
- Seis pedazos de plata.
- Tierra de siete tumbas de soldados.
- Tierra de siete montañas.
- Tierra del borde del océano.
- Tierra del borde del río.
- Tierra de siete bancos.
- Tierra de siete iglesias.
- Tierra de siete travesías.
- Tierra de siete cárceles.
- Tierra de siete estaciones de policía.
- Tierra de siete cortes.
- Tierra de un bosque.
- Tierra de siete verjas.
- Siete serpientes venenosas.
- Siete murciélagos.
- Los implementos de madera del *orisha Changó.*
- Veintiún cabezas de pájaros que vuelen.
- Veintiún alas de pájaros que vuelen.

- Veintiún pies de pájaros que vuelen.
- Un galón de agua del océano.
- Un galón de agua de río.
- Jugo de granada (340 gramos).
- Seis cocos.
- Un cuarto de galón de agua de lluvia de mayo.
- Huesos humanos de las manos derecha e izquierda (varón).
- Huesos humanos de los pies derecho e izquierdo (varón).
- Huesos humanos de los brazos derecho e izquierdo (varón).
- Huesos humanos de las piernas derecha e izquierda (varón).
- Cráneo humano (varón).
- Veintiún palos (de 60.9 centímetros de largo).
- Seis hierbas frescas sagradas a *orisha Changó*.
- Una libra de hojas de una ceiba de un árbol (en polvo).
- Una libra de hojas de palma en polvo.
- Seis granos de paraíso.
- Veintiún palos en forma de polvo.
- Una libra de mercurio.
- Cera virgen.
- Una libra de precipitado rojo.
- Siete velas de vidrio rojas.
- Pintura roja.
- Pintura blanca.
- Vino rojo.
- Puros.
- Ron.
- Chamba roja.

Animales vivos necesarios

- Un carnero.
- Dos tortugas de agua.
- Seis gallos rojos de pelea.

Preparación

1. Este procedimiento se realiza fuera de la casa. En un balde grande lleno de agua, preparar un *omiero* con seis hierbas de *Changó*. Se

utilizan los seis granos de paraíso, el agua del océano, el agua de lluvia de mayo, agua de río, leche de los cocos y el jugo de granada; en la solución se agregan las veintiún piedras de rayo, la seis piedras redondas de la montaña, los cristales de cuarzo, las monedas extranjeras y el oro y trozos de plata en el líquido. Dejarlos ahí por un espacio de 24 horas. Encender una vela grande de siete días, roja, al lado del balde.

2. Trace la firma de Siete Rayos, con pintura roja, en el fondo del cuenco de la arcilla y sellarlo con parafina fundida.
3. Cuando la pintura haya secado, lavar con el *omiero* la olla, por dentro y por fuera.
4. Dejar escurrir un poco de ron en el cuenco de la olla.
5. Soplarle humo de habano en el interior.
6. Después de haber realizado esto, se considera "bautizado" el receptáculo, así que se puede proceder con los demás artículos. De inicio se debe poner mercurio en el fondo del cuenco.
7. En otro balde mezclar los palos, la ceiba, las hojas de palma y el precipitado rojo.
8. Luego de esto, mezclar con un poco de *omiero* el polvo, hasta formar una pasta.
9. Colocar una capa de una pulgada de la mezcla, en la olla.
10. Encima de esta mezcla colocar las seis piedras en el centro y las veintiún piedras de rayo alrededor.
11. Colocar los cristales en círculo, alrededor de las piedras de rayo.
12. Poner otra capa de tierra encima.
13. Añadir todas las monedas y el oro y argenta en esta capa.
14. Ponga otra capa de tierra.
15. En esta capa, poner todos los huesos humanos excepto el cráneo.
16. Ponga otra capa de tierra.
17. En esta capa van los murciélagos.
18. Incorpore otra capa de tierra.
19. En este lugar de la capa ponga las veintiún cabezas, pies y alas de las aves.
20. Ponga otra capa de tierra.
21. En este lugar de la capa ponga las siete serpientes venenosas. Si ellas todavía son flexibles, enrollarlas en posiciones llamativas.
22. Poner lo que queda de las tierras encima de todo, hasta que la tierra llegue a cubrir la cima de la olla de arcilla.

23. Ponga el cráneo en el centro de la olla.
24. Martillar todos los palos y el *lungowa* en un círculo en la tierra alrededor de los bordes de la olla de arcilla.
25. Poner el *Empaka* y la Caña Brava en la olla.
26. Después de que usted ha montado el *Nganga* totalmente, deben cantarse varios mambos a los espíritus y a Siete Rayos. Hoy día, se pueden encontrar fácilmente en internet discos que contienen los principales mambos.
27. Después de los mambos, la *Nganga* entera debe ponerse y enterrarse en una cavidad grande en una montaña alta, o de no haberla, se puede emplear la base de un árbol de palma para recibir las energías del espíritu. Debe quedarse allí, imperturbada, durante veintiún días con sus noches.
28. Después de transcurridos los veintiún días, la *Nganga* puede extraerse y alimentarse con los animales en el siguiente orden: carnero, gallos, tortugas.
29. Después de alimentar el espíritu, se agrega miel de abeja, vino rojo y soplarle humo de puro y chamba encima del *Nganga*.
30. Luego de esto, se utilizan los cocos para saber si las ofrendas fueron bien recibidas por el espíritu.
31. Si el espíritu responde favorablemente a las ofrendas, se utiliza una serie de mambos nuevamente, para que el espíritu se coloque en su nuevo alojamiento. Se le pone una vela roja, hasta que se le vaya a invocar por primera vez.

Una vez concluida la confección del *Nganga*, pintar el exterior del mismo con pintura roja y blanca, en líneas. Si el *Nganga* será utilizado por una mujer, las rayas deben ser horizontales; si es para un hombre, en series verticales. Los animales sacrificados se introducen en una bolsa, atados junto a seis centavos, para finalmente tirarse en las montañas.

Madre Agua

Artículos

- Olla de arcilla o barro grande.
- Siete piedras lisas redondas del borde del océano.

- Veintiún monedas de color plateado (incluyendo países extranjeros).
- Un pedazo de oro.
- Un pedazo de plata
- Veintiún cristales de cuarzo.
- Veintiún piedras agua marina.
- Siete gemas semipreciosas.
- Tierra de siete sepulcros, pertenecientes a mujeres.
- Arena de la playa.
- Arena del borde del río.
- Tierra de siete bancos.
- Tierra de siete travesías.
- Tierra de las montañas.
- Tierra de un bosque.
- Tierra de un hospital.
- Tierra de siete iglesias.
- Tierra de una estación de policía.
- Tierra de un edificio judicial.
- Tierra de una prisión.
- Un galón de agua del océano.
- Un galón de agua de río.
- Un cuarto de galón de agua de lluvia de mayo.
- Un cuarto de galón de agua bendita de siete iglesias.
- Siete cocos.
- Una botella grande de ron.
- Un paquete de puros.
- Un frasco grande de miel de abeja.
- Una botella grande de melaza.
- Huesos humanos de las manos derecha e izquierda (mujer).
- Huesos humanos de los pies derecho e izquierdo (mujer).
- Huesos humanos de las piernas derecha e izquierda (mujer).
- Huesos humanos de los brazos derecho e izquierdo (mujer).
- Cráneo humano (mujer).
- Implementos de metal de *Yemayá.*
- Veintiún palos surtidos (60.9 centímetros de largo).
- Siete hierbas sagradas al *orisha* *Yemayá.*
- Veintiún hojas de árbol de ceiba (cortadas en pedazos finos).
- Alga marina fresca (bastante para hacer una corona para el cráneo).

- Siete pescados de agua de sal surtidos (muertos).
- Una serpiente de agua (muerta).
- Un pescado (muerto).
- Siete serpientes de mar (muertas).
- Veintiún hipocampos secos.
- Una libra de caracoles de mar surtidos .
- Veintiún pedazos de coral, surtidos .
- Siete granos de paraíso.
- Una libra de mercurio.
- Una libra de precipitado rojo.
- Veintiún palos en polvo.
- Ron.
- Puros.
- Chamba roja.
- Pintura azul.
- Pintura blanca.

Animales vivos necesarios

- Un carnero.
- Dos tortugas de agua.
- Dos gallos negros.

Preparación

1. Debe hacerse afuera de la casa. En un balde grande hay que preparar un *omiero* con las siete hierbas sagradas y el agua del océano, la de río, de lluvia de mayo y el agua bendita de las siete iglesias. Además agréguese la miel, melazas, siete granos de paraíso y la leche de siete cocos. Ponga las siete piedras del borde del océano, las veintiún monedas, las siete piedras semipreciosas, los implementos de metal de Yemayá, los veintiún cristales de cuarzo y el pedazo de oro y plata, dejándolos por 24 horas ahí. Encender una vela grande de siete días, de vidrio azul, al lado del balde.
2. Trazar el símbolo de *Madre de Agua* con pintura blanca en el fondo de la olla. Sellar la firma con cera fundida.
3. Luego de que esté seco, lavar la olla con el omiero.

4. Tomar un trago de ron y rociarlo en la olla.
5. Encienda un puro y sople humo directamente en la olla.
6. Después del "bautizo", aplicar el mercurio en el fondo de la olla.
7. En un cubo grande, hay que mezclar todas las tierras con el precipitado rojo, los palos, los caracoles surtidos de mar, los corales y las hojas de ceiba. Mezclar bien.
8. Agregar, poco a poco el agua de la mezcla del *omiero* preparada en el cubo que contiene las tierras. Formar una mezcla espesa, similar a la del cemento.
9. Poner una capa de una pulgada sobre la olla.
10. Agregar en el centro las siete piedras y los veintiún cristales de cuarzo, alrededor de ellas, formando un círculo.
11. Añadir las veintiún piedras marinas alrededor de los cristales de cuarzo, formando otro círculo mayor.
12. Poner otra capa de tierra.
13. Incluir las monedas, las piedras semipreciosas, el pedazo de oro y de plata en esta capa.
14. Ponga otra capa de tierra.
15. Colocar todos los huesos humanos salvo el cráneo y los implementos metálicos de *Yemayá*.
16. Ponga otra capa de tierra.
17. Incorporar las serpientes de mar; si son flexibles, en posición llamativa.
18. Ponga otra capa de tierra.
19. En esta capa colocar el pescado en el centro y los caballos de mar alrededor.
20. Añadir otra capa de tierra.
21. En esta capa poner la serpiente de agua.
22. Colocar la tierra restante encima, hasta que la tierra llegue a la parte superior de la olla.
23. Poner en la cima el cráneo y las algas como una corona sobre éste.
24. Martillar todos los palos en la tierra, formando un círculo.
25. Agregar el *Empaka* y el Caña Brava en la olla en un arco.
26. Finalmente, cantar mambos a los espíritus.
27. Después de los mambos, la *Nganga* entera debe ponerse y debe enterrarse en un agujero grande cerca del lado del océano, dejándola allí durante 21 días con sus noches.

28. Después de que los veintiún días han pasado, desenterrar la prenda y alimentarla con los animales en el siguiente orden: carnero, gallos, tortugas.

29. Después ofrecerle la miel de abeja, melazas y soplar el humo de puro y chamba encima del *Nganga*.

30. Proceder al método de adivinación con cocos, para saber si las ofrendas fueron aceptadas por el espíritu.

31. Si el espíritu está satisfecho y responde favorablemente, entonces volver a entonar mambos. Colocar la *Nganga* en el lugar donde estará junto a una vela azul. Pintarla completamente por fuera con pintura azul y blanca, en líneas. Si el *Nganga* es para una mujer, rayas en modelos horizontales; si es para un hombre, en vertical. Los animales sacrificados deben tirarse en el mar junto con siete monedas de plata.

Mamá Chola

Artículos

- Olla grande de arcilla o barro.
- Cinco piedras de rayo.
- Cinco piedras de río redondas.
- Veinticinco pedazos de oro.
- Cinco gemas semipreciosas.
- Piedra imán de macho y hembra con arena.
- Veinticinco cristales de cuarzo.
- Cinco pedazos de oro.
- Cinco pedazos de plata.
- Veinticinco monedas extranjeras.
- Un caracol grande.
- Ocho onzas de polvo de canela (226.7 gramos).
- Ocho onzas de anís de estrella (226.7 gramos).
- Ocho onzas de pimienta inglesa (226.7 gramos).
- Tierra del borde de un río.
- Tierra del fondo de un río.
- Tierra del sepulcro de siete mujeres.
- Tierra de las montañas.
- Tierra de veintiún travesías.

- Tierra de siete bancos.
- Tierra de cinco estaciones de policía.
- Tierra de cinco cárceles.
- Tierra de tres edificios judiciales.
- Tierra de un bosque.
- Tierra de cinco caminos en T.
- Tierra de la puerta de cinco barras o cantinas .
- Tierra de un callejón.
- Tierra de una calle principal en el distrito con la luz en rojo.
- Tierra de cinco negocios.
- Tierra de cinco iglesias.
- Tierra de cinco verjas.
- Una serpiente de agua.
- Implementos de metal del orisha Ochún.
- Cinco murciélagos.
- Cinco pescados de agua fresca (secos).
- Veinticinco ganchos de pesca, pequeños y grandes.
- Cinco pares de alas de aves que vuelen.
- Cinco cabezas de aves que vuelen.
- Cinco pares de patas de pájaros que vuelen.
- Un galón de agua de río.
- Un galón de agua de mar.
- Un galón de agua bendita de siete iglesias.
- Cinco cocos.
- Un cuarto de galón de agua de lluvia de mayo.
- Huesos humanos de las manos derecha e izquierda (mujer).
- Huesos humanos de los pies derecho e izquierdo (mujer).
- Huesos humanos de los brazos derecho e izquierdo (mujer).
- Huesos humanos de las piernas derecha e izquierda (mujer).
- Cráneo humano (mujer).
- Cinco granos de paraíso.
- Veintiún palos en polvo.
- Veintiún palos (de 60.9 centímetros de largo).
- Aché de Santo.
- Cinco hierbas sagradas a Ochún.
- Un espejo con marco de oro.
- Una libra de miel de abeja.
- Ocho onzas de loción Pompeya (226.7 gramos).

- Una libra de mercurio.
- Una variedad grande de plumas de loro de colores.
- Pintura amarilla.
- Pintura blanca.

Animales vivos necesarios

- Una cabra.
- Cinco gallinas cafés.
- Cinco palomas.

Preparación

1. Debe hacerse afuera de la casa. Preparar un *omiero* en un balde grande con las cinco hierbas sagradas, agua del océano, de río, de lluvia, miel, cinco granos de paraíso, y la leche de cinco cocos. Agregar las cinco piedras de río, las de rayo, el caracol grande, las gemas, el caracol grande, los cristales de cuarzo, los implementos metálicos de Ochún, las monedas, el oro y pedazos de plata, así como todos los huesos incluyendo el cráneo, y dejarlos ahí por veinticuatro horas, con una vela de siete días grande, amarilla, al lado del balde.
2. Trazar la firma de Mamá Chola con pintura blanca en el fondo de la olla, sellándola con cera fundida.
3. Después de que todo ha secado, lavar la olla con un poco del *omiero*.
4. Tomar un trago de ron y rociar la olla con él.
5. Encender un puro y soplar el humo en la olla.
6. Después del "bautizo", vaciar el mercurio muy despacio.
7. En un balde grande, revolver todas las tierras, los palos, polvo de canela, pimienta inglesa, anís de estrella. Mezclar bien los líquidos.
8. Revolver la mezcla con el *omiero*, incorporar hasta que quede espesa.
9. Poner una capa de una pulgada encima de la firma en la olla.
10. Sobre la mezcla, poner las cinco piedras de río en el centro y los veinticinco cristales de cuarzo y piedras de rayo alrededor para formar un círculo.
11. Encima, colocar el pez, los ganchos de pesca, las piedras de rayo y los veinticinco pedazos de oro.
12. Poner otra capa de tierra.

13. Poner la piedra de imán en el centro de esta capa con las monedas y el oro, así como pedazos de plata.
14. Agregar otra capa de tierra.
15. Colocar encima el caracol grande, en el centro, con los instrumentos de metal de *Ochún*. El caracol debe llenarse con la mezcla de tierras, además de polvo de todos los huesos humanos, mercurio, murciélago en polvo, veintiún palos en polvo, ojos de buitre, la lengua de un loro hablador y sellarlo con cera virgen. Colocar el caracol así preparado encima.
16. Añadir otra capa de tierra.
17. Incorporar la serpiente de agua y los murciélagos. Enrollar la serpiente si ésta todavía es flexible.
18. Poner otra capa de tierra.
19. Colocar todos los huesos con el cráneo al centro.
20. Agregar otra capa de tierra.
21. Colocar las cabezas, alas y pies de los veinticinco pájaros.
22. Poner la tierra restante hasta el tope de la olla.
23. Martillar todos los palos en la tierra en un círculo.
24. Meter el *Empaka*, el espejo y el Caña Brava preparado en la olla. Decorar el *Nganga* con las plumas del loro.
25. Cantar mambos a los espíritus y a Mamá Chola.
26. Enterrar la *Nganga* en un agujero grande, en la base de un árbol, cerca de un río, durante veinticinco días con sus noches.
27. Transcurrido ese tiempo desenterrar el *Nganga* y alimentarse con los animales en el siguiente orden: cabra, pollos y palomas.
28. Poner miel de abeja y soplar humo de puro y chamba encima del *Nganga*.
29. Utilizar los cocos para adivinación, para mirar si el alimento y las ofrendas fueron aceptadas.
30. Si el espíritu está conforme, cantar mambos de nuevo, y colocar el *Nganga* en el lugar que utilizará, con una vela amarilla. Pintar el *Nganga* de colores amarillo y blanco. Si el *Nganga* es para una mujer, pintar rayas horizontales; si es para un hombre, las rayas tienen que estar verticales. Este *Nganga* también permite pintarse de amarillo. Los animales sacrificados se atan en una bolsa con veinticinco centavos, y deben llevarse al borde del río. Se rocía perfume periódicamente alrededor de donde estará el *Nganga*, porque esta deidad ama los perfumes dulces.

Centella Ndoki

Artículos

- Un caldero metálico grande.
- Veintiún piedras de rayo.
- Nueve piedras de cementerio.
- Veintiún cristales de cuarzo.
- Veintiún piedras de ónix.
- Veintisiete monedas extranjeras.
- Un pedazo de oro.
- Un pedazo de plata.
- Nueve pedazos de bronce.
- Tierra de nueve tumbas pertenecientes a soldados.
- Tierra de nueve tumbas pertenecientes a mujeres.
- Tierra de donde pasó un tornado.
- Tierra de las montañas.
- Tierra del fondo de un río.
- Tierra del borde de un río.
- Tierra de nueve iglesias.
- Tierra de nueve travesías.
- Tierra de nueve cárceles.
- Tierra de nueve edificios judiciales.
- Tierra de tres estaciones de la policía.
- Tierra de nueve bancos.
- Tierra de un campo.
- Tierra de la base de un árbol de la palma.
- Tierra de la base de un árbol de flamboyán.
- Tierra de la base de un árbol de ceiba.
- Tierra de nueve caminos formando T.
- Tierra de veintiún verjas del cementerio (lado izquierdo y derecho).
- Nueve serpientes venenosas.
- Implementos de metal de *Oyá*.
- Los huesos de un gato negro.
- Los huesos de un perro negro.
- Nueve murciélagos.
- Las cabezas, las alas y las patas de nueve cuervos.

- Un cuarto de galón de agua de lluvia de mayo.
- Un galón de agua de río.
- Un cuarto de galón de agua bendita católica, de un templo de Santa Teresa.
- Un galón de agua bendita de nueve iglesias.
- Nueve cocos.
- Huesos humanos de las manos derecha e izquierda, pertenecientes a una mujer.
- Huesos humanos de los pies derecho e izquierdo, pertenecientes a una mujer.
- Huesos humanos de los brazos derecho e izquierdos, pertenecientes a una mujer.
- Huesos humanos de las piernas derecha e izquierda, pertenecientes a una mujer.
- Cráneo humano perteneciente a una mujer.
- Nueve hierbas sagradas a la *Oyá.*
- Nueve granos de paraíso.
- Una libra de mercurio.
- Veintiún palos en polvo.
- Una libra de polvo de óxido férrico.
- Animales vivos necesarios.
- Una cabra.
- Cuatro gallinas negras.
- Dos gallos negros.

Preparación

1. Prepararse afuera de la casa. Colocar en un balde grande, preparando un *omiero*, las nueve hierbas sagradas a *Oyá*, los nueve granos de paraíso, agua de lluvia de mayo, agua de río y la leche de nueve cocos. Poner las nueve piedras de cementerio, los veintiún cristales de cuarzo, los de ónix, los pedazos de oro, bronce y plata y las monedas, dejando todo ahí por 24 horas, con una vela de siete días grande.
2. Trazar la firma de Centella *Ndoki* con pintura roja en el fondo del caldero, y sellarlo con cera virgen fundida.
3. Lavar el caldero por dentro y por fuera con el *omiero*.
4. Tomar un trago de ron y rociarlo directamente en el caldero.

5. Rociarle humo de puro al caldero.
6. Después de este "bautizo", poner poco a poco el mercurio en el fondo.
7. En otro balde, mezclar todas las tierras con el óxido férrico y los palos en polvo.
8. Mezclar con el *omiero* el polvo hasta generar una pasta espesa.
9. Poner una capa de una pulgada de grosor sobre la superficie del caldero.
10. Encima de esta capa, poner las nueve piedras de cementerio en el centro y las veintiún piedras de rayo alrededor de las piedras.
11. Agregar los veintiún cristales de cuarzo alrededor de las piedras de rayo, en otro círculo más grande.
12. Poner las veintiún piedras de ónix alrededor de los cristales de cuarzo, en otro círculo más grande.
13. Añadir otra capa de tierra.
14. Incorporar todas las monedas, así como el oro, la plata y el bronce en esta capa.
15. Poner otra capa de tierra.
16. En esta capa, poner los huesos humanos.
17. Agregar otra capa de tierra.
18. En esta capa, poner los murciélagos, y las cabezas, patas y alas de cuervos.
19. Poner otra capa de tierra nuevamente.
20. En esta capa poner las nueve serpientes venenosas. Si todavía son flexibles, enrollarlas.
21. Añadir otra capa de tierra una vez más.
22. En esta capa poner todos los huesos del gato y el perro.
23. Juntar toda la tierra restante encima, hasta llegar a la cima del caldero.
24. Colocar el cráneo en el centro superior.
25. Poner las herramientas de metal de *Oyá* alrededor del cráneo.
26. Martillar todos los palos, en círculo, alrededor de los bordes del caldero férrico.
27. Meter el *Empaka* y el Caña Brava en el interior del caldero.
28. Cantarse varios mambos a los espíritus.
29. Enterrar la *Nganga* en un agujero grande en el cementerio, en la base de un árbol grande, durante veintisiete días con sus noches.

30. Desenterrar la *Nganga* y alimentarse con los animales en el siguiente orden: carnero, gallos y gallinas.
31. Ponerle a la *Nganga* la miel de abeja, soplarle humo de puro y chamba.
32. Utilizando los cocos, revisar si las ofrendas fueron aceptadas.
33. Poner en su lugar final, con una vela de siete colores.
34. Atar los animales, dentro de una bolsa, en la verja del cementerio, junto a nueve centavos.

SARABANDA

Artículos

- Caldero metálico, grande.
- Siete piedras de rayo grandes.
- Una piedra redonda grande de cruce del ferrocarril.
- Nueve cristales de cuarzo.
- Nueve pedazos de plata y nueve de oro.
- Veintiún monedas de alrededor del mundo.
- Tierra de nueve cruces del ferrocarril.
- Tierra de nueve cementerios.
- Tierra de la montaña.
- Tierra de banco.
- Tierra de un río.
- Arena del océano.
- Tierra de una estación de policía.
- Tierra de un edificio judicial.
- Tierra de la cárcel.
- Tierra de las cuatro esquinas de una iglesia.
- Tierra de veintiún travesías.
- Tierra de un callejón.
- Tierra del bosque.
- Tierra de un hospital.
- Tierra de nueve verjas.
- Tierra de una cantina o casa de burlesque.
- Nueve serpientes venenosas.
- Nueve murciélagos.

- Los huesos y cráneo de un perro negro.
- Una lengua de loro hablador.
- Nueve espuelas de gallos de pelea.
- Dientes de un jabalí.
- Dientes de un lobo.
- Nueve cabezas de gallos de pelea.
- Nueve cabezas de gallinas de Guinea.
- Polvo de cuerno de venado.
- Un galón de agua de río.
- Un galón de agua del mar.
- Un cuarto de galón de agua de lluvia de mayo.
- Nueve hierbas de *Oggún*.
- Implementos de metal de *Oggún*.
- Nueve púas del ferrocarril usadas.
- Polvo de hueso humano de las manos derecha e izquierda (hombre).
- Polvo del hueso humano de los pies derecho e izquierdo (hombre).
- Polvo del hueso humano de los brazos derecho e izquierdo (hombre).
- Polvo del hueso humano de las piernas derecha e izquierda (hombre).
- Cráneo humano (hombre).
- Una libra de hojas de ceiba, secas y en polvo.
- Una libra de hojas de árbol de palma, secas y en polvo.
- Veintiún palos en polvo.
- Veintiún palos (de 60.9 centímetros de largo).
- Una libra de mercurio.
- Una libra de polvo de óxido de fierro.
- Una vela de siete días de vidrio verde y negra.

Animales vivos necesarios

- Una cabra negra.
- Cuatro gallos.
- Dos tortugas grandes de agua.

Preparación

1. Debe prepararse fuera de la casa. En un balde grande, preparar un *omiero* con las nueve hierbas sagradas, los nueve granos de paraíso, agua del océano, de río, de lluvia de mayo y la leche de nueve cocos.

Agregar las piedras de rayo, los cristales de cuarzo, el oro, la plata y las monedas, dejando todo ahí por 24 horas, con una vela verde y negra grande.

2. Trazar la firma de *Sarabanda* en el fondo interior del caldero y sellar con cera.
3. Después de que la pintura haya secado, lavar el caldero con el *omiero*, por dentro y por fuera.
4. Tomar un trago de ron y rociarlo en el caldero.
5. Encender un puro y soplar el humo en el caldero.
6. Después de este "bautizo", untar el mercurio, despacio, en el fondo.
7. En otro cubo grande, mezclar todas las tierras, palos en polvo y el óxido de fierro, el polvo de las hojas de palma y de ceiba.
8. Formar una pasta con el *omiero*, similar a la mezcla del cemento.
9. Poner una capa de una pulgada encima de la firma, dentro del caldero.
10. Sobre la mezcla, poner la piedra grande en el centro y las de rayo alrededor de ésta.
11. Colocar los cristales en círculo alrededor de las piedras de rayo.
12. Agregar otra capa de tierra.
13. En esta capa insertar las monedas y el oro y pedazos de plata.
14. Poner otra capa de tierra.
15. Incluir encima todos los huesos humanos, excepto el cráneo.
16. Poner otra capa de tierra.
17. En esta capa poner los huesos y cráneo del perro negro, junto a las espuelas de los gallos de pelea, los dientes del jabalí y del lobo. Poner la lengua de loro en la boca del cráneo del perro, como si fuera su propia lengua.
18. Meter otra capa de tierra.
19. En esta capa colocar los murciélagos en polvo y las serpientes. Enrollarlas si son flexibles.
20. Poner otra capa de tierra.
21. En esta capa colocar las cabezas de los gallos de pelea, de las gallinas de Guinea y el polvo de cuerno del venado.
22. Colocar el resto de las tierras encima de todos estos artículos hasta llegar a la cima del caldero metálico.
23. Poner el cráneo al centro.
24. Martillar todos los palos, formando un círculo, en la tierra, alrededor de los bordes del caldero.

25. Poner el *Empaka* y el *Caña Brava* dentro del caldero.
26. Cantar mambos a los espíritus y a *Sarabanda*.
27. Enterrar la *Nganga* durante veintiún días en un agujero en un cruce de ferrocarril.
28. La *Nganga* se desentierra y se alimenta en este orden: cabra, gallos, tortugas.
29. Poner miel de abeja y soplar chamba sobre la Nganga.
30. Utilizar los cocos para saber si las ofrendas fueron aceptadas.
31. Si el espíritu responde favorablemente, cantar nuevos mambos, y colocar el espíritu en su lugar definitivo, junto a una vela verde y negra. Los animales deben ser untados con miel de abeja y atados en una bolsa, con nueve centavos, y abandonados en las vías del ferrocarril.

Herbolaria

Así como cada prenda está consagrada a una entidad diferente, también la confección de la *Nganga* puede tener variaciones drásticas en cuanto a los elementos que la componen.

La siguiente herbolaria es la más frecuentemente utilizada en el fundamento de las *Ngangas*:

Acana (*Sarabanda* y *Siete Rayos*)
Es fuerte como el guayacán, se utiliza en *Ngangas* y resguardos. Una cruz de acana sirve para ahuyentar las malas influencias, pues se piensa que sirve para espantar a los muertos.

Ajo
Se utiliza en el pelo, sirve para deshacer el llamado mal de ojo, es sustento para *Ngangas* fuertes, pues se considera que las débiles no lo resisten.

Álamo (*Sarabanda, Siete Rayos y Cabo de Guerra*).
Es optativo, algunos paleros lo utilizan en el fundamento, otros no.

Algarrobo (*Sarabanda* y *Siete Rayos*)
Sirve para resguardos, alimentando a las *Ngangas*, es muy común en la regla Mayombe.

Aroma amarilla (*Remolino*)
Se utiliza la semilla.

Bejuco Jicotea (*Kandiampemba*)
Este palo es utilizado exclusivamente para trabajos malos, de ataque, para dañar.

Cabo de hacha (*Centella*)
Es considerado muy fuerte, se le asocia con la guerra, por lo cual es el más apto para utilizar en la invocación de *Centella*.

Caguairan
Se le considera un palo de desinfección.

Calabaza (*Madre Chola*)
Es necesaria para la invocación a esta deidad.

Canela del monte
Sirve para preparar filtros y polvos relacionados con trabajos de amor, y también para alimentar prendas, cuando es pulverizada y mezclada con aguardiente.

Caumao (*Cuatro Vientos*, *Remolino* o *Lucero*)
Sirve para enredar a la gente, se utiliza casi de manera exclusiva en la regla Mayombe.

Cayajabo (*Lucero*)
Este palo es para la confección de amuletos, alejando las malas energías.

Caña de azúcar (*Siete Rayos*)
Sirve para hacer trabajos de endulzamiento, para atenuar conflictos, y se coloca alrededor del fundamento al ser empleada.

Cedro (*Siete Rayos*)
El cedro, para los paleros, es un árbol sagrado, se utiliza una cruz de cedro amarrada con una cinta roja para evitar que los males penetren a la casa; su uso es solamente dentro de la regla Mayombe.

Ceiba (*Tiembla Tierra*)
En Mayombe, como en todas las reglas, es un árbol sagrado, pues convoca a su derredor a los muertos. Los paleros tienen un dicho de que sin ceiba no hay *Nganga*; así que de esta dimensión es su relevancia dentro del culto bantú.

Chichicate
Palo exclusivo para trabajos malos, es sumamente eficaz para causar daño.

Ciprés
Los mayomberos piensan que con una rama de ciprés pueden invocar al mal. Es utilizado por las expresiones más oscuras de la religión palera.

Corojo (*Sarabanda* y *Siete Rayos*)
Sirve para enaltecer a estas dos deidades exclusivamente.

Dagame
Sirve de base para elaborar *Ngangas*.

Ébano carbonero (*Lucero*)
Palo de fundamento en *Ngangas*.

Frailecillo del monte (*Madre Chola*)
Es otro palo que hace trabajos malos, se emplea en prendas judías (recordemos el significado que los paleros dan al término "judío", utilizado para definir los trabajos enfocados al mal).

Guabico (*Lucero*)
Utilizado por al mayombero para librar de todo tipo de persecuciones.

Jagua
Este palo se quema, para nublar la vista a los hechiceros enemigos y cegar a las *Ngangas* judías.

Jagüey (*Sarabanda* y *Siete Rayos*)
Otro palo muy venerado, necesario para el fundamento de las *Ngangas*.

Jia brava (*Tata Pansúa*)
Este árbol congrega a los espíritus oscuros, y se utilizan las espigas para la hechicería.

Jiba
Sirve para ahuyentar a los muertos, cuando es colocado en cruces.

Jiqui (*Sarabanda*)
Imprescindible en las *Ngangas* de este *Mpungo*.

Jobo (*Siete Rayos*)
Este palo sirve para asentar los huesos del muerto en el caldero, para instalarlos. Se mezcla con una infusión de hojas de jobo, y sirve para hacer resguardos.

Jurubana o Jurubaina (*Lucero*)
Uno de los palos más importantes y respetados, sirve para sacar el espíritu del mal de las personas, y también llega a utilizarse con *Sarabanda* y *Siete Rayos*.

Mata negro o Bejuco baracoa
Tiene como finalidad que los espíritus se trasladen con más rapidez.

Palo diablo
Se utiliza alimentándolo con sangre de animales, y sirve para estimular las prendas judías.

Palo torcido
Se pulveriza para cerrar el camino a los enemigos, para perderlos en sus intenciones de daño.

Para mí
Es un palo que sirve para dominar a una persona, suprimir su voluntad o atraerla impulsivamente.

Plátano (*Siete Rayos*)
Esencial en Palo Mayombe, se piensa que su tronco encierra todos los secretos.

Quiebra hacha (*Sarabanda* y *Centella*)
Es un palo necesario para las *Ngangas* de estas dos deidades.

Raspalengua
Es palo de fundamento en la mayoría de las *Ngangas*.

Roble
Es considerado un palo benéfico, utilizable en todo trabajo de bien.

Rompehueso (*Sarabanda, Siete Rayos* y *Centella*)
Tiene un poder muy grande en el rito, se forma una cruz con él para pedir favores, es especialmente fuerte y también se utilizan trozos de él para conformar la prenda.

Rompezaragüey (*Siete Rayos* y *Remolino*)
Se utiliza para purificar los domicilios y para despojar malos espíritus, se piensa que tiene la propiedad de quitar todo lo malo. Se emplea para bañar al *ngueyo* (al que va a iniciarse) durante el rito de bañamiento, el cual se persigna y bebe tres sorbos. Se suele hacer una cruz con este palo y colocarla detrás de la puerta para ahuyentar espíritus negativos.

Siguaraya (*Siete Rayos* y *Remolino*)
El primer palo en ser recolectado en el monte, es de los principales en las *Ngangas*.

Sucu Sucu
Es una planta considerada muy vivaz, sirve para retener al espíritu dentro de la cazuela.

Tengue (*Remolino*)
Es el más brujo de todos los palos, el más poderoso, sirve para casi cualquier fin posible dentro de Palo; su utilización es necesaria para vencer

obstáculos, someter enemigos y básicamente "obtener lo imposible". El culto Mayombe coloca como un palo de especial poder al tengue.

Yaya (*Siete Rayos*)
Es uno de los palos más importantes en la conformación de la *Nganga*, sirve para suprimir el poder enemigo y a la vez tiene la capacidad de contrarrestarlo con poderes similares. Los paleros se refieren a él con la frase "tumba y levanta", por sus poderes para dañar y reconstruir.

La creencia en entidades espirituales vinculadas a la *Nganga* o centro de fuerza

La relación con las deidades es básica desde la generación misma de la prenda, y su vinculación con determinada deidad palera representa la identidad misma de la *Nganga*, la que llevará dentro de toda su vida religiosa.

Todo en la religión palera se basa en comunicación con entidades, principalmente el *Mpungo* que le da vida o fuerza a la *Nganga*, y en segundo lugar jerárquico, el muerto cuyos restos son contenidos en el caldero o receptáculo.

El palero adapta su nombre religioso en base al nombre de la entidad, la característica de la prenda y la rama o regla que profesa. Por ejemplo: si la *Nganga* está vinculada a la deidad *Sarabanda*, la prenda ha sido bautizada "pajarito" y pertenece a la regla Mayombe, el palero se llamará Sarabanda Pajarito Mayombe. Sin embargo, y a fin de evitar convertirse en víctima de hechichería, el palero no revela su "nombre" completo.

La despedida del ritual palero nos ilustra acerca de la relevancia que adquiere esta vinculación con las entidades, por medio de metáforas: *Ntangu vo lele, ye lumbu mpe kimanisi, mpimpa wukutusonganga nkanda a nitu andi, mvundidi mu diambu nguizani sadidi salu kiandi, kansi ndiatilu a lubantiku a nza wena diata kaka nate muna tezo kietu (El sol cae y con él se cierra el día, la noche nos cubre con su manto, yo reposo porque con armonía he hecho mi obra, la rueda de la creación continúa ahora en otra dimensión).*

El Ngango

El *Ngango* es una porción de la *Nganga,* comúnmente llamado "gajo", que recibe el *Ngueyo* (el cliente del palero), y sirve como espíritu guía, consejero y receptáculo de ofrendas para resolver sus problemas y para "despertar" en la creencia del Palo Mayombe. Es importante que el cliente reciba el gajo, del que se cree que tiene una gran efectividad, aunque no sirve para dar vida a otras *Ngangas* sin antes haber seguido el duro camino de la religión palera. Se recibe desde antes de la iniciación o rayamiento y se le invoca en caso de que se presente algún problema en la vida.

Cuando un gajo de la *Nganga* va a nacer, se prepara una suerte de fiesta, donde el *Tata* y su mujer, la *Yayi,* ofician, invitando a los fieles de su templo. Se trabaja entonces con aguardiente, ají, ajo, pimienta, jengibre, ralladura de palos (utilizados en las prendas) y otros ingredientes.

En este rito se trazan las firmas en el suelo, con yeso si se realizara un trabajo bueno, y con carbón si se trata de un trabajo para dañar, y se pregunta a los espíritus el número de días que debe permanecer la ofrenda. Pueden realizar sacrificios con animales, vertiendo aguardiente y miel sobre el cuello de animales, picándolos en la yugular y ofreciendo la sangre a las prendas, decapitándolos al final, y bebiendo la sangre.

Para comunicarse con el *Ngango,* se utiliza el aprendizaje de los cocos, el que para los fieles del Palo esconde la luz y el progreso; se piensa que los cocos pueden responder diversas consultas y establecer comunicación. Según la creencia conga, con los cocos tendrás el 50 por ciento de tu camino hecho, pues sabrás caminar. Los cocos permiten establecer la comunicación con tu guía espiritual y obtener respuesta a tus preguntas al instante y hacer, por ti mismo, pequeñas consultas para ver qué es lo que más te conviene. Los creyentes del Palo Monte Mayombe utilizan este elemento básicamente para solicitar consejos, y creen obtener una respuesta al instante: si conviene hacer o no alguna cosa, si la pareja es la adecuada, y otras disyuntivas. Según los paleros, esto ayuda a tomar las mejores decisiones en la vida. Lo sintetizan en la siguiente frase: *el muerto parió al santo, el muerto ayuda a luchar contra el mal.*

El *Ngango* se recibe dependiendo del *Mpungo* que reclama a esa persona, a través de una consulta espiritual realizada antes del rayamiento o iniciación.

El rayamiento: La ceremonia de iniciación y los rituales de cumplimiento

Los motivos para ingresar a la religión palera pueden ser muy variados, destacando la simple atracción por un sistema de creencias tan complejo y hermético, así como la existencia de problemas como enfermedades o crisis en la economía del individuo. A diferencia de la mayoría de las religiones, no existen las causas de proselitismo, ni invitaciones expresas o campañas de reclutamiento o evangélicas de ningún tipo.

Si un consultante es aceptado (factor decidido por el *Chamalongo*), inicia como *Moana Nganga*, es decir, ahijado o hijo de prenda. Hay distintos tipos de rayamientos: *Tata Guancho, Lindero, Marikilla, Bakofula, Guardiero Nganga, Padre Facultativo, Tata Nkiza, Madrina Nganga, Madre, Padre, Nyayi Giabola*, etc. Para iniciar en la religión palera hay que ser el hijo menor de la *Nganga*, el aprendiz del padrino.

El primer proceso a aprender es el saludo correcto para el fundamento. Se aprende el nombre y rama de su padrino y el complejo vocabulario de origen congo, así como algunos cantos y un poco de la herbolaria. La persona iniciada debe venir precedida de al menos una semana de castidad, debido a que en la religión palera los creyentes se ligan con la naturaleza y para lograrlo deben estar "limpios". Se utilizan diversas metodologías en el rayamiento, destacando la realización de una misa, por medio de la cual los espíritus se comunican con los oficiantes, que se hallan al pie del fundamento, indicándoles si la persona debe o no rayarse, y si se encuentra en la casa correcta, así como si se ubica en el fundamento adecuado para el rayamiento. El palero le indica a la persona qué es lo que han resuelto los espíritus respecto a su rayamiento. Se da que si el palero es devoto de cierta deidad, indica al iniciado que tiene que rayarse bajo la misma, aunque lo correcto para la religión palera es que el "fundamento" sea quien determine este paso.

El Collar de Bandera o Collar de Palo

Aunque la interpretación y ejecución de los diversos ritos de Palo suelen variar entre casa y casa según el *Tata Nganga* o padrino (según su "maña", como se estila decir en el Palo), es generalizada la entrega, durante el rayamiento, del collar de bandera o collar de palo, que es un ornamento especial que los fieles de Palo utilizan en sus cuerpos para recibir la protección permanente y la ayuda de los espíritus en sus empresas dentro de la vida cotidiana, y también es básico cuando se efectúan trabajos oscuros o enfocados a hacer el mal.

Lleva la representación de los muertos contenidos en *Ngangas* o *Ngangos*, así como de los *Mpungos*. Es un collar largo y se utiliza desde el hombro izquierdo hasta la cadera derecha, formando una diagonal, nunca en transversal, salvo en el caso de las mujeres. Es también llamado *Eleke*.

Este tipo de collares, aunque su labor principal es la de establecer protección a su usuario, también tienen la propiedad de incrementar el poder mágico del palero que los porta, pues aumenta la capacidad de control y de comunicación entre las diferentes entidades espirituales y el palero. Está compuesto básicamente de cuentas y conchas.

Al momento de iniciarse, el neófito recibe el collar, que le identifica plenamente como un miembro practicante. El recibir el collar conlleva la responsabilidad expresa de llevar una vida completamente apegada al canon religioso del Palo, de lo contrario el propio ornamento puede convertirse en la causa de la desgracia del desertor.

Este es otro elemento que ayuda a los *Tata Nganga* a obtener fidelidad vitalicia de los creyentes.

A diferencia de la santería, en Palo Mayombe solamente existe un collar, el de bandera, que se utiliza de la forma descrita y no en el cuello, como ocurre con los collares de la santería.

Con el tiempo, el rayado se identifica con la lengua y todos los demás rasgos rituales que integran el culto, lo que el mayombero llama "dominio del monte". El iniciado está expuesto, dentro de su crecimiento dentro del culto, a diversos cantos, intercambios litúrgicos, *puyas* (desafíos lingüísticos entre los adeptos) a los rasgos y lengua palera, que es una mezcla de tres elementos muy dispares:

a) el español; *b*) bozalismos, o imitaciones del habla deformada de los esclavos traídos a Cuba, y *c*) glosalia originalmente africana.

Toques, bailes y cantos para propiciar la acción de los muertos y entidades

Aunque el lenguaje no representa un requisito específico para trabajar el Palo Mayombe, los paleros reconocen una mayor eficacia en sus trabajos en cuanto más conocen la lengua original afrocubana, además de que su hermetismo resulta mayor en cuanto a la preservación de sus códigos internos. Cada rito, cada liturgia, cada acción, contiene vocablos en su lengua propia. De hecho, los practicantes recurren casi siempre a su lengua para comunicarse con los espíritus, para la iniciación y para cualquier otra acción de culto. El canto y el baile en general, así como los toques de tambor, son básicos e imprescindibles para el Palo Mayombe. Según historias populares de la zona de Pinar del Río, en el siglo XIX vivió un esclavo llamado Sabá Caraballo, hijo de un congo cimarrón en la zona de Bahía Honda. Por algún crimen fue fugitivo y se escondió en el monte, donde fue capturado y una oreja le fue cortada. Logró fugarse y conformar, con otros cimarrones, un grupo disidente, que se dedicó a atacar a las tropas españolas. En junio de 1887, celebró una fiesta de tambores proclamando su libertad.

Los cantos y danzas empleando tambores son un punto medular del rito palero, a tal grado que este instrumento musical llega a recibir el nombre propio de una persona respetada en la localidad. En Sagua existía un tambor llamado Catalina; en Pinar del Río existen tambores llamados José Martí, Antonio Maceo y Máximo Gómez.

Entre los primeros esclavos llevados a Cuba, la mayoría provenía del reino Manikongo, lugar originario de los tambores de yuca o caja, el muía y el cachimbo, tres tipos de percusión que, se piensa, fueron los primeros en ser utilizados en la isla. En Pinar del Río se le llama *Kumbi* al tambor de yuca, mismo que sirve para los cantos y mambos paleros. En el pasado, algunos toques de tambor provocaban tal euforia que terminaban en trifulcas.

Al conjunto de tambores del Palo se le llamaba *Ngoma*. El de yuca se llama *Ngoma Ndin Ndinga* o El que más habla. El cachimbo se llama *Ngoma Muana* o *Tambor niño*. En el área cubana de Matanzas, a la orquesta completa de tambores afrocubanos se le llama *Musukina*.

El tambor es importante en la vida del cubano bantú. A los tambores makuta, por ejemplo, les hacen ofrendas y sacrificios antes de las

ceremonias. Reciben éstos, por ejemplo, sangre de gallo, las vísceras con jengibre, pimienta y aguardiente. Al igual que a las *Ngangas*, les soplan tabaco y les encienden velas.

A continuación hay un listado con algunos cantos y mambos utilizados en Palo Mayombe. Algunos se emplean en los ritos, y otros son útiles en la confección de las prendas. Puede notarse la eventual inclusión de vocablos congos. La letra "G" representa al padrino o madrina, y la letra "C" al coro de prosélitos, que repiten, agregan o improvisan según el mambo.

Sarabanda Cuye

C- Sarabanda Cuye... ¡Nganga Cuye!
Sarabanda Cuye; Yo te quiero ve.
G- Sarabanda Cuye... Nganga Cuye!
Sarabanda Son Mi Padre; te quiero ve.
G- Sarabanda está en la Loma; te quiero ve.
C- Sarabanda está en la Loma; te quiero ve.
G- Sarabanda está en lo Monte; te quiero ve.
C- Sarabanda está en lo Monte; te quiero ve.
G- Sarabanda está en lo Mundo; te quiero ve.
C- Sarabanda está en lo Mundo; te quiero ve.
G- Rayo pata a mi Mundo; te quiero ve.
C- Rayo pata a mi Mundo; te quiero ve.
G- Sarabanda son los vientos; te quiero ve.
C- Sarabanda son los vientos; te quiero ve.
G- Sarabanda cosa buena; te quiero ve.
C- Sarabanda cosa buena; te quiero ve.
G- Sarabanda Cuye...... ¡Ya son... las horas. Awe!
G- Sarabanda Cuye...... ¡Te estoy... llamando. Awe!
G- Sarabanda Cuye...... ¡Lo rayo pata mundo awe!
G- Sarabanda Cuye...... ¡Tú no... me oyes. Awe!
G- Sarabanda Cuye...... ¡Te estoy... llamando. Awe!
G- Sarabanda Cuye...... ¡Ya son... las horas. Awe!
C- Sarabanda Cuye... ¡Nganga Cuye!
Sarabanda Cuye; Yo te quiero ve.
G- Sarabanda Cuye... ¡Nganga Cuye!
Sarabanda son Mi Padre, te quiero ve.
G- Improvisa. C- Repite.

Abre la puerta Nganga

Este mambo es para llamar a los misterios, los muertos y a los vivos a la reunión:

C- Abre la puerta Nganga.
Que los perros ya están llegando.
G- Los perros ya están llegando. ¡Sarabanda!
Los perros ya están llegando.
G- Los perros ya están llegando. ¡Palo Duro!
Los perros ya están llegando.
G- Los perros ya están llegando. ¡Mayombero!
Los perros ya están llegando.
G- Los perros ya están llegando. ¡N. Muerto!
Los perros ya están llegando.
G- Los perros ya están llegando. ¡Kimbisero!
Los perros ya están llegando.
G- Los perros ya están llegando. ¡Mi lucero!
Los perros ya están llegando.
G- Los perros ya están llegando. ¡Mala cara!
Los perros ya están llegando.
G- Los perros ya están llegando. ¡Cosa buena!
Los perros ya están llegando.

Máquina Vapor o Sarabanda ya te llama

Mambo para llamar a Sarabanda a montar, profetizar y ayudar en los problemas mundanos:

C- Máquina vapor.
G- Sarabanda tú te llama.
G- Sarabanda son firmeza.
G- Sarabanda corta lima.
G- Sarabanda cosa mala.
G- Sarabanda ya te jala.
G- Tiembla Tierra ya no puede.

G- Sarabanda ya te llama.
G- Sarabanda confianza.
G- E' maquina vapor.
G- Centellita ya no jala.
G- Sarabanda se venera.
G- Sarabanda se respeta.
G- Sarabanda es quien te jala.
G- Sarabanda es quien te lleva.
G- Sarabanda corta lima.
G- Sarabanda pinta negra.
G- Sarabanda son guerrero.
G- Sarabanda ya te busca.
G- Sarabanda ya te encuentra.
G- Sarabanda allá en la loma.
G- Sarabanda en campo santo.
G- Sarabanda en campo lemba.
G- Sarabanda ya te llama.
G- Sarabanda son kimbaza.
G- Sarabanda son mayombe.
G- Continua.
C- Continua.

Mi gavilán

Canto que se utiliza cuando se hacen *Ngangos*, juramentos, etcétera.

C- Vuela mi gavilán, zunzún sin uñas.
G- Zunzún sin uñas, zunzún sin uñas.
G- Vuela que vuela zunzún sin uñas.
G- Vuela en el zulú zunzún sin uñas.
G- Zambia te manda zunzún sin uñas.
G- Vuela mi gavilán zunzún sin uñas.
G- Arriba truena zunzún sin uñas.
G- Vuela que vuela zunzún sin uñas.
G- Va piaco piaco zunzún sin uñas.
G- La cuatro nsila zunzún sin uñas.
G- Lo campo nfinda zunzún sin uñas.
G- Va pico loma zunzún sin uñas.
G- N. Muerto zunzún sin uñas.

G- Vete a la nganga zunzún sin uñas.
G- Va arriba ntoto zunzún sin uñas.
G- Cara bateando zunzún sin uñas.
G- Vuela que vuela zunzún sin uñas.

Buenas noches

Canto para despedida:

C- Buenas noches mi lemba.
Buena noches mi lemba.
Mundo nuevo carile.
Mundo nuevo carile pa'yimbuliar.
G- Buenas noches mi nganga.
La buena noches mi nganga.
Mundo nuevo carile.
Mundo nuevo carile pa'yimbuliar.
G- buenas noches mi nfumbe.
La buenas noches mi nfumbe.
Mundo nuevo carile.
Mundo nuevo carile pa'yimbuliar.
Buenas noches, aquí y allá.
C- Buenas noches, aquí.
Buenas noches, allá.
Buenas noches, aquí.
Buenas noches, allá.
Sala maleco aquí.
Malecón sala allá.
G- Buenas noches, aquí.
Buenas noches, allá.
Buenas noches, aquí.
Buenas noches, allá.
Sala maleco aquí.
Malecon sala allá.
G- Buenas noches, aquí.
Buenas noches, allá.
Buenas noches, aquí.
Buenas noches, allá.

Trae lo bueno pa' aquí.
Lleva lo bueno pa' allá.
G- Buenas noches, aquí.
Buenas noches, allá.
Buenas noches, aquí.
Buenas noches, allá.
Saca lo malo de aquí.
Saca lo malo de allá.
G- Buenas noches, aquí.
Buenas noches, allá.
Buenas noches, aquí.
Buenas noches, allá.
Sarabanda está aquí.
Sarabanda está allá.
Mama rufina po'que.
C- Mama rufina po'que...
G- Palo me lleva pa'la loma awe.
Palo me lleva con su magia awe.
Palo me lleva a la montana.
Palo me lleva con su magia awe.
G- Palo me lleva pa'la loma awe.
Palo me lleva con su magia awe.
Palo me lleva a la montana.
Palo me lleva con su magia awe.
G- palo mayombe lo llevan pa'la loma.
Lo llevan pa'la loma.

Tiembla Tierra

Mambo para adorar al Mpungo Tiembla Tierra:

C- Estaba durmiendo y sentía run run.
Estaba durmiendo y sentía run run y
era Tiembla Tierra que venía caminando.
G- Estaba durmiendo y sentía run run.
Estaba durmiendo y sentía run run y
era Tiembla Tierra que venía caminando.
G- Estaba durmiendo y sentía run run.

Estaba durmiendo y sentía run run y
era Tiembla Tierra que traía to lo bueno.
G- Estaba durmiendo y sentía run run.
Estaba durmiendo y sentía run run y
era Tiembla Tierra que venía con su fumbe.
G- Estaba durmiendo y sentía run run.
Estaba durmiendo y sentía run run y
era Tiembla Tierra que venía así limpiando.
G- Estaba durmiendo y sentía run run.
Estaba durmiendo y sentía run run y
era Tiembla Tierra que venía trabajando
Chiguagua.
C- Chiguagua, palo monte está jugando chiguagua.
G- Chiguagua, palo monte está jugando chiguagua.
G- Chiguagua, sarabanda está jugando chiguagua.
G- Chiguagua, ya mi nganga está jugando chiguagua.
G- Chiguagua, N. Muerto está jugando chiguagua.
G- Chiguagua, Lucero está jugando chiguagua.
G- Chiguagua, Mala Cara está cuidando chiguagua.
G- Chiguagua, Perro Bravo está buscando chihuahua.

Palo Monte

Canto de reivindicación.

C- Palo monte está aquí.
Palo monte está allá.
Palo monte está aquí.
Palo monte está allá.
Con licencia de mi nganga,
vamo a ver si son verdad.
G- Palo monte está aquí.
Palo monte está allá.
Palo monte está aquí.

Dando Uria

Canto que se utiliza para dar de comer a la prenda:

G- Voy a matar u'mbe, menga va corre.
Saliendo sangre.
G- Corre, corre, corre sangre
cuando se hacen las patibembas
pa' marcar.
C- Y raya, que raya, bempa.
G- ¡Qué bempa so'!
G- ¡Lo venzo to'!
G- ¡Lo gano yo!
Cuando se envía el muerto la Nganga a hacer tu voluntad
pa' tirar.
G- Llévalo, llévalo mi fula, llévalo.

Cuando se prueban las fuerzas y las Ngangas en un sacrificio de animales relacionados con su culto

En el Palo se acostumbra el sacrificio de diversos animales para establecer la comunicación con los espíritus de manera efectiva y cordial, además de las tradicionales y periódicas ofrendas de comida y bebida que describiremos en el punto siguiente.

No solamente el sacrificio del animal es digno de mención, pues en ocasiones la manera de matarlo también llama poderosamente la atención. En el caso de los gallos, por ejemplo, se suele arrancar la cabeza del animal con los dientes.

Al carnero se le corta la cabeza y las cuatro patas, colocándolas simbólicamente en el suelo en posición similar a la que se encontraban en el torso del animal. Al utilizar los sacrificios de animales, el "cabalgamiento" suele ser rápido.

Uno de los presentes comienza a moverse espasmódicamente, señal de que el muerto está dentro de él. Al cordero se le coloca sobre los hombros.

Bailando al son de la música de tambores, el palero mantiene en lo alto al animal para después depositarlo al pie de la *Nganga*. Algunos corderos se quedan, de forma aparentemente inexplicable, estáticos, esperando la muerte.

El cordero es acuchillado, y mientras muere su sangre es derramada sobre la prenda, que se ha encendido, humeante.

Se acostumbra, también, beber la sangre del animal sacrificado, mientras el ritmo de los tambores se acelera frenéticamente. Otra práctica conocida es la entrega de una paloma viva a cada asistente, misma que es puesta en libertad. Si todas las palomas vuelan, y ninguna permanece en el rango de visión del grupo, representa buen augurio.

Por más crudo que pueda parecer este ritual, la visión de los paleros es otra: para ellos el sacrificio es un acto reivindicatorio del propio animal, a quien asocian con la divinidad misma, por lo que se eligen animales con características físicas impecables.

En el caso del ganado, por ejemplo, sacrifican los mejores ejemplares, buscando que la calidad productiva mejore.

Adicionalmente, los paleros emplean sacrificios de animales al momento de fundamentar o crear una nueva *Nganga*, como se describe en el apartado relativo a ésta.

Ofrendas de comidas y bebidas

El culto palero no solamente se caracteriza por su apego a los muertos en general, sino específicamente por la veneración hacia los ancestros o antepasados de la tribu, lo cual es más que una expresión de culto: la asociación con el muerto contenido en la prenda representa estabilidad y continuidad, es imprescindible y da sentido a su vida. Por tanto, las ofrendas son permanentes hacia el muerto, quien pasa a ser parte de la familia.

Es común que se realicen altares en madera o piedra lisa para ofrecer estos tributos, en los que se encienden pequeñas hogueras con el nombre del muerto. Al muerto se le ofrece toda clase de viandas: pescado, carne roja, vinos, frutas, y guisos diversos.

Recibe un trato similar al de un miembro de la familia, cuyo vínculo con la vida y con sus protegidos debe mantenerse vigente por medio de esos tributos. Se le entrega, también, una piedra por cada integrante de la familia, que simboliza la unión con quienes está protegiendo de los males mundanos.

El uso de la residencia del padrino o *Tata-Nganga* o de la madrina o *Ngudi Nganga*, como espacio de consulta, igual que como templo

Cuando los fieles llegan a la residencia del *Tata Nganga*, tocan la puerta. Se saludan e identifican utilizando su lengua. El saludo ceremonial es un texto utilizado para este efecto, con ligeras variantes dependiendo de la contextualización:

—¿*Kindiambo*? (¿Qué cosa quieres?)
—*Son criollo, son pino nuevo, panga mundele* (Soy criollo, soy recién iniciado, soy hermano blanco).
—¿*Ki enkita*? (¿A qué entidad estás consagrado?)
¿*Ki entata*? (¿Quién es tu padre de prenda o padrino?)
¿*Ki inkisi*? (¿Cuál es tu prenda?)
—*Tronco Yaya*, son mi *enkita* (*Tronco Yaya*, se llama mi entidad)
Guayacán, son mi *entata* (Guayacán, es mi tata).
Arriba *enkisi* son *Lucero Mundo* (En mi prenda está Lucero Mundo).
—¡Entra! Que mi talanquera no te queme (¡Entra, que mi puerta no te queme!, frase equivalente a "no te quedes detrás de la puerta").

Los oficiantes entran a la casa de su *Tata Nganga* o *Tata Nkisi* con sumo respeto, siempre utilizando los protocolos de la religión palera. Sin embargo, la práctica ceremoniosa no es lo único que buscan. Palo Mayombe no es un culto que se aprenda de un día para otro, y su jerarquización y complejidad obligan a los prosélitos a llegar a la casa de sus maestros no solamente buscando iniciar el culto, sino también en busca de orientación para mejorar sus propias prácticas religiosas y para despejar interrogantes relacionadas con las innumerables aristas de la regla.

Es común que el término Palo Monte Mayombe sea utilizado para definir a todas las reglas, o bien el término Santería, lo cual es una utilización errónea, pues éstos son sólo dos de los cultos de origen africano que operan en la isla. El Palo tiene características bien definidas en cuanto a su utilización para el bien o el mal, pues en el mundo bantú la *Nganga* no se utiliza para dañar. Sin embargo, existe la figura de

la *Muroyi* o bruja, así como el hechicero *Muroyi Wemasikati* o *Muloi Wewazekele*, que realiza trabajos para dañar a otros.

Asimismo, el proceso de transculturación cambió algunos conceptos esenciales bantúes: mientras en África, por ejemplo, el culto bantú se dirige a los ancestros, en Cuba el Palo Monte está enfocado en el culto a la *Nganga / Nkisi*. Asimismo, *Nzambi* es relacionado con la figura de Dios Padre en su concepción judeocristiana, asociación netamente sincrética, que no tenía lugar en África por la ausencia de la influencia europea, por lo que era inexistente el punto de comparación.

Como ya se mencionó, el Palo tiene una riqueza mitológica menor que su similar yoruba (y carece de un panteón de deidades comparativamente amplio), no obstante cuenta con complejo sistema de magia, cuya creación atribuyen al propio *Nzambi*.

A lo largo de la historia previa a la colonización de Cuba, nunca había existido un proceso de convivencia entre los bantúes y los integrantes de otras etnias africanas, por lo que los procesos sincréticos no fueron exclusivamente aquellos que involucraban a los españoles y su cultura, sino que también dentro de los propios africanos existió el sincretismo e incluso la aculturación, destacando la nueva flexibilización de la creencia religiosa, misma que por un lado conservó intactos algunos vocablos africanos, no necesariamente todos bantúes, y se establecieron nuevas correlaciones mitológicas entre las diversas culturas, donde no necesariamente se tiene una equivalencia exacta entre las deidades de un culto y de otro, como resulta común en el caso de los *orishas* lucumíes.

En Cuba sigue teniendo lugar, hoy día, el proceso de desarrollo de estas mitologías, pues las tradiciones tanto de las reglas como del culto judeocristiano continúan desarrollándose y adaptándose a la propia cultura cubana, inherente a la cultura oficial: de esta forma, la religión y la óptica social se amalgaman en la idiosincracia del cubano palero.

La organización de un *Nzo-Nganga*, la casa del *Nganga*, donde convergen grupos de fieles que se someten a sí mismos a la autoridad individual de un *Padre Nganga* que los inicia, ofrece muchas semejanzas con las del *Ilé-Oricha* o *Casa de Santo*. Cada *Padre Nganga* (como cada *Padre de Santo*) manda en la suya como dueño absoluto, pero siempre cuidando de no alejarse ni alterar en su esencia el patrón de la tradición ancestral, o como decía *Makindó, ateniéndose a la bunganga de sus mayores*, es decir, poniendo en práctica los conocimientos, el saber (*bunganga*), legado sagrado de los antepasados.

5 ESTRUCTURA DEL TEMPLO DE PALO MAYOMBE

Para explicar la organización de un templo de Mayombe o Palo Monte, la frase popular expresa:

La Casa Nganga, que se llama también la Casa Mundo, viene a ser como una tribu. Existe el amo, seguido de su mujer y mayordomo o sus dos mayordomos, y la madrina del Nkisi –Fundamento– la Ngudi Nganga, y la madrina de Gajo, la Tikantika o Nkento Tikatika Nkisi. Luego hay los Nkombos o Ngombes, Mbua, los criados o perros del Nkisi que monta el Nfumbi (de los que toma posesión el espíritu del muerto) y los Mwana.

Los *Mwana* son todos aquellos que pertenecen a la casa del *Nfumo Nganga*. Los *Bamwana* (cofrades o fieles de la casa del *Nfumo Nganga*) ayudan con diversos enseres para el desarrollo de los ritos. Sin embargo, ellos no son "montados por el Palo", es decir, no entran en el trance de la posesión de los espíritus, el único que puede recibir esta posesión es el *Mwana Ngombe* o *Nganga Mwana Ntu Ngome*, llamado en español "criado" o "perro", que recibe una preparación especial antes del proceso. Estos son los "trabajadores", que reciben primero un adoctrinamiento que les permite identificarse con el muerto, pues ellos mismos se convertirán en el muerto cuando éste se posesiona de ellos. Ellos son "rayados" o iniciados por medio de marcas que se les hacen en la piel, además de que sus ojos son preparados y deben ser dueños de un "gajo" de la *Nganga*, es decir, de una cazuela más pequeña que la *Nganga* que se utiliza como recipiente mágico de menor jerarquía.

La iniciación en la religión palera es de por sí compleja, el rayado nunca deja de aprender, y hace falta que sea disciplinado, dedicado y devoto. La persona puede llegar de iniciado hasta *Tata Nkisi* o *Yaya Nkisi*, y a partir del rayamiento será el propio palero el que determine el lugar hasta donde habrá de llegar dentro del culto, con base en su sacrificio y dedicación por la religión.

En todo rito palero es necesaria la *Nganga*, que fue descrita por el investigador Robert Thompson como "un universo en miniatura". En la tradición palera, cuando en uno de los muertos ilustres del clan desea

manifestarse con objeto de ayudar o dañar a los vivos, explica Laman, se "fija" el espíritu con resina y bilongo (medicina) a una escultura. Al incorporarse el espíritu, la estatua/receptáculo y el espíritu que había pasado a habitar en ella recibían el nombre genérico de *Nkuyu.*

Prendas o *Ngangas*

Laman recogió un completo catálogo de prendas obtenidas en el Congo, mismo que fue recopilado por Wyatt Mag Gaffey, en el que se muestran diversos tipos de estas prendas o *Ngangas*:

Personajes

Wyatt Mag Gaffey: fotógrafo y antropólogo, especialista en el Congo.
Karl Edward Laman: etnólogo suizo, especialista en el Congo.
Robert Thompson: profesor de la Universidad de Yale, especialista en la cultura africana. Autor de cinco libros sobre África.

Las firmas

Las firmas en Palo Mayombe no son otra cosa que trazos hechos regularmente en el suelo, que constituyen significados variados, según la utilización que se les dé dentro del culto. Sirven para la "decoración" de las prendas, siendo necesarias para invocar o llamar a una entidad espiritual. Se trazan con yeso blanco o carbón, el primero se utiliza para trabajos "de bien" y el segundo para hacer el mal.

Cada entidad posee una firma característica, aun cuando existen diferentes variantes de cada una de ellas, pues como casi todo en Palo Mayombe, las firmas son susceptibles a interpretaciones subjetivas por parte de cada padrino. También son llamadas *patipembas* o *anaforuana*. Fueron creadas desde tiempos inmemoriales por las tribus bantú, y su finalidad concreta es la invocación del poder de las deidades, por lo cual son completamente necesarias para la celebración del rito palero. Dentro de los cabildos o templos (*Nzo*), se utilizan esta serie de trazos, dibujos o gráficos, llamados firmas, que constituyen un elaborado sistema ideográfico de señales, que representan la realidad circundante. Se

dividen en dos grupos: los gandos y las firmas. Los gandos se utilizan para describir situaciones de mayor complejidad y de naturaleza ceremonial. Su trazo se realiza en la superficie del suelo y una vez hechas, se colocan sobre ellas objetos de culto. Las *patipembas* o firmas representan las jerarquías de la estructura religiosa bantú. Se utilizan de manera consagratoria, y representan desde las deidades en sí mismas hasta hechos de la vida cotidiana; se usan para cualquier trabajo tanto bueno como malo. Esta gran diversidad se representa con las numerosas combinaciones y trazos basados regularmente en formas geométricas básicas: círculos, líneas, cruces, flechas y otras, que dentro del rito adquieren dimensiones espirituales y asociaciones con los acontecimientos suscitados en el entorno social.

Dentro de la regla palera, las firmas quieren decir grabación de lo sagrado, y se han llegado a comparar con la grafología de culturas como las egipcia, hindú, mesopotámica y china, que representaban astros o deidades con grafología simple. Las firmas representan la interacción entre los espíritus, las fuerzas de la naturaleza y los propios seres humanos que practican el culto palero.

Del mismo modo que cada entidad tiene su firma propia, cada *Nganga* debe estar identificada por su propio trazo, y es más; cada ser humano que practique el Palo deberá estar identificado, también, con su propio trazo, el cual está seriamente influido por la tendencia de su padrino y las influencias que a su vez éste heredó de su propio *Tata*.

Cuando un *Pino Nuevo* (novato, en la iniciación en el culto) pasa los ritos de iniciación, se habrán formado en su cuerpo las rayas o marcas mágicas, es decir, se le trazará la firma correspondiente en el cuerpo, lo que lo distinguirá de los iniciados de otras reglas y en general de otros practicantes de cultos afrocubanos, incluidos los propios mayomberos.

Una vez adquiera los conocimientos necesarios, cuando el iniciado recibe *Nganga* y se convierte en Padre o Madre *Nganga*, podrá comunicarse con la prenda que recibirá, siempre y cuando aplique correctamente el trazo de las firmas. Todo movimiento dentro de Palo Mayombe está precedido por el mágico trazo de la firma. Las firmas tienen propiedades de enlace con los espíritus, pero también adivinatorias, pues los paleros les atribuyen el poder de decir quién es tal o cuál individuo, así como su carácter, familia y otras características.

No sólo en Mayombe sino también en otros cultos afrocubanos, incluidas las otras ramas del Palo (Briyumba y Kimbiza), es esencial el uso de estas firmas para cualquier trabajo, y también son de relevancia al determinar la jerarquía que se ha alcanzado dentro de la religión.

A continuación algunas de las principales firmas de Palo Mayombe:

La cruz en el Palo

Dada la persecución que sufrían los practicantes de las reglas de origen africano durante la etapa colonial, se utilizó la cruz para camuflar la práctica palera, pero con el paso de los años algunas vertientes de Palo Mayombe continuaron utilizándola, dentro de un nuevo proceso sincrético, llegando a considerarse el término *Nganga* cristiana, aunque esta interpretación no goza de la aceptación general por parte de los paleros. Algunos *Tatas Nganga* que poseen la cruz, la retiran o voltean cuando realizan trabajos "malos".

También existe una cruz en el Palo Mayombe que representa los puntos cardinales: el *Malongo*, y se utiliza en los ritos de adivinación, por medio de los *Chamalongos* o cocos, oráculos ancestrales gracias a los cuales se realizan predicciones.

Mitos sobre el Palo

Dada la peculiaridad de sus tratados o recetas, el Palo Mayombe es comúnmente confundido con la magia negra, cosa que no es, aunque los paleros pueden trabajar con *Nfumbes* o *Ndoki*, los primeros son espíritus de luz y los segundos son fantasmas; sin embargo las maldiciones no son procesos habituales dentro del culto palero.

Mucho se promueve la idea del Palo como magia negra, y también se le asocia a la Santería, a la que no pertenece ni tiene ninguna relación orgánica, pese a ciertas similitudes señaladas antes. Existen, sin embargo, sacerdotes santeros que también han sido rayados dentro del culto de Palo Mayombe, posiblemente éste sea el origen de este tipo de confusiones. El Palo, sin embargo, es una regla completamente independiente de la *Ocha* o Santería. Ambas han sido tildadas de brujería en incontables ocasiones, siendo que la brujería es más bien el lado oscuro de la Santería.

6

Recetas de Palo Mayombe

Para lograr realización como pareja y para atraer a la persona amada

Ingredientes:

- Una calabaza mediana.
- Miel.
- 100 grs. de clavo (especia).
- Los nombres de las dos personas, el interesado y la persona que se desea atraer o amarrar, escritos en papel.
- Un trozo de papel marrón.
- Dos palitos de canela.
- Hilo amarillo.

Procedimiento:

Atar los nombres a los palitos con el hilo. Cortar la calabaza justo a la mitad, retirando las semillas. Llenar una mitad con la miel y el clavo, poniendo los nombres en la otra mitad. Cerrar la calabaza y poner los nombres de las dos personas en la mitad de la calabaza, cerrarla y cubrirla de miel.

Para desbaratar un trabajo de un ser en tinieblas

Tiene que ser realizado en el monte. Se hacen tres baños en fula (agua ritual), para limpiar lo negativo del cliente; se le lleva al templo y luego al cementerio, donde sobre una tumba colocan flores, diciendo: *Esto es para ti, para romper el trabajo que le han hecho a tal o cual persona.* El mayombero se limpia a sí mismo con vino para evitar "contagiarse" del mal trabajo.

Lectura de la ceniza del tabaco o Nsunga

Para realizar esto se requiere un puro encendido, sin apretarlo entre los dedos, sin forzar la respiración, y se debe fumar la cuarta parte antes de realizar la primera interpretación. Se comienza a interpretar desde la punta encendida del tabaco, dejándose algunos minutos la ceniza sin sacudir.

Si el borde es ceniza blanca significa amores correspondidos, fidelidad en el matrimonio o el noviazgo, larga vida y en general buena salud.

Si la corona contiene puntos negros, pocos o breves, quiere decir ruptura, separación, debido a amores inciertos y celos infundados.

Si se dibujan puntos negros continuos, quiere decir separación por enredos, habladurías, problemas, falta de acuerdos y resentimientos.

Si aparece un punto negro único y de tamaño considerable es sinónimo de malas amistades, deudas sin cobrar y bajo nivel económico.

Si el punto negro parece caminar hacia abajo quiere decir épocas malas, viudez, mala salud.

Si las manchas son negras y van hacia los lados, quiere decir pérdidas.

Si tiene escamas grises hacia arriba, representa tristeza, llanto, enfermedades no graves.

Manchas blancas hacia arriba quiere decir amor que llega, reconciliaciones, mejor salud.

Si en la brasa aparece un punto rojo hacia abajo, quiere decir descuido en la salud y malas sorpresas.

Puntos blancos debajo significa suerte en el juego.

Un punto blanco grande quiere decir compromiso en matrimonio, buenos negocios, pago de deudas viejas, buena salud.

Una raya negra quiere decir enfermedad, gastos e intranquilidad.

Una raya blanca representa prosperidad, ahorro, amistad y estabilidad.

Una raya roja quiere decir intervenciones médicas.

Los puntos rojos pequeños representan desengaño respecto a ilusiones.

Dos puntos negros pequeños, a manera de cejas, quieren decir que alguien desea a la persona que consulta, en el sentido sexual.

Los puntos negros separados y desiguales hablan de traición.

Rayas negras pequeñas inclinadas representan amores incomprendidos.

Si aparecen rayas negras en zig zag, se interpreta como faltas de gratitud.

Rayas blancas delgadas, se interpreta como buenos negocios.

Si el puro se quema disparejo, sólo por uno de los lados, es signo de una época desafortunada; desgraciadamente es la manera más común en que el tabaco se manifiesta.

Escamas blancas arriba representa buena época, y quizá el nacimiento de mellizos.

Si la ceniza se mantiene completamente recta, augura buena suerte en el amor.

Si la ceniza se tuerce, quiere decir duda.

Si la ceniza cae al suelo, representa que la realización de los buenos augurios resulta incierta.

Segunda interpretación, luego de sacudir la ceniza y fumar otro cuarto del puro

Sombras blancas y negras intercaladas quieren decir tranquilidad en la vida, altibajos pero no grandes problemas.

Las sombras grises con puntos blancos quieren decir que vendrá un dinero inesperado.

Muchas sombras blancas quieren decir que llegará todo lo que se espera en la vida.

Las sombras blancas con escamas blancas representan buenas noticias y amistades productivas.

El punto blanco con un punto negro representan embarazo.

Punto blanco con raya, quiere decir aborto.

Si se forman cruces, en cualquier interpretación, es liderazgo.

El intérprete o lector puede utilizar la lectura del puro para predecir su propio futuro o el de alguien más, siempre y cuando se cuente con la presencia de aquel que necesita la predicción, además de que nunca deben leerse dos puros seguidos y se debe dejar pasar una semana para volver a interpretar.

Se debe considerar siempre que la adivinación requiere confianza. Los paleros creen que la fe es fundamental para que las adivinaciones sucedan, tanto en el sistema de creencias como en la persona que practica la lectura o rito, si el interesado carece de fe los espíritus podrían no realizar las predicciones.

Baños para la buena suerte

En el Palo se emplean diversos "baños", agregando aditamentos al baño convencional, como sucede en el tradicional baño palero para la buena suerte, agregando al agua pétalos de lirio, y encendiendo una vela al

Mpungo Tiembla Tierra. Se debe hacer en jueves, durante ocho semanas consecutivas.

Otro conocido baño para atraer la buena suerte es aquel en el que se agregan tres hojas de laurel al agua del baño, además de la mescolanza de siete diferentes fragancias, perfumes o aguas de colonia. Este proceso se repite siete veces, una a la semana.

Para dominar la voluntad de otro

Hacer un muñeco de tela que simbolice al que se quiere dominar o controlar, utilizando elementos propios de la persona, como cabellos o ropa.

Se empala con hilo rojo y se clava en la tierra. Alrededor se dibuja un círculo con ceniza, además de cuatro piedras de río, en la posición de cada uno de los puntos cardinales.

En la del norte se pone una vela, en el sur un candil, en el este una lámpara de aceite y en el oeste otra. Espolvoreando polvo de carbón se queman doce pequeñas cargas de pólvora y con un machete se sacrifica un gallo negro cortándole de tajo la cabeza.

La sangre se debe derramar sobre el muñeco, el cual es clavado con el palo a la cabeza del gallo. Al pie del muñeco colocan las patas y a cada lado de él un ala.

Se le sacan las vísceras al gallo, se dividen en cuatro y se coloca en cada piedra un tanto. Con las plumas se cubre el círculo de ceniza y el resto del gallo se entierra lo más lejos posible.

Para quitarle la pareja a otra persona

Se toma una cazuela de barro. Se escribe el nombre de aquellos a quienes se quiere separar, empezando por el de la persona que debe quedarse sin su pareja. Se le agrega polvo de palo, ceniza de palo, zarza, arena de mar, picapica, pimienta negra, pimienta china, ají picante, dos huevos de codorniz, sal, pluma de pato, sellando todo con cera. Encima de la cera se escribe el nombre de la otra persona, la que queremos para nosotros. Sobre su nombre, se clavan las plumas de un pollo en cada letra. Se pone al pie de una enredadera y se vela con un candil durante nueve días. El resto del pollo se entierra en una sepultura que lleve el nombre de la persona que debe quedarse sola.

Invocación al muerto (Fumbi)
para que venga a trabajar

Este canto sirve para invocar al muerto a que venga a trabajar con la *Nganga*, se debe hacer dirigiéndose directamente al muerto:

¡*Bititi ngo*! Yo te llama (¡Ven a ver! Muerto. Yo te llamo para que vengas).

¡*Bititi ngo!* Yo te llama con mi maña (¡Ven a ver! Yo te llamo con mi maña, mi arte y don mágico-religioso).

¡*Riba mundo con tu maña!* (Ven al mundo con tu maña).

Tiempo tiempo yo te llama (Hace tiempo que te llamo).

¡*Bititi ngo! Ko bititi rriba mundo* (¡Ven a ver! Todavía no te veo en el mundo ¿Qué esperas para venir a nuestro mundo?).

Riba mundo son bacheche (En el mundo es agradable).

¡*Venga mundo!* ¡*...que tú pué!* (¡Vente a este mundo nuestro, que tú sí puedes!).

Refranes y dichos congos

Parte de la cultura popular del bantú se basa en los refranes populares, dada la naturaleza de tradición oral de sus usos y costumbres, de los cuales existen pocos vestigios escritos. Bajo este contexto, los refranes adquieren una relevancia muy especial, como herramientas de transmisión generacional de la sabiduría de los antepasados. Aquí algunos interesantes ejemplos de refranes y dichos congos:

Refranes

Otata kadianga ngulu za fioti ko kadiyeno awana kesanga omu mpasi.

Si el padre no come cerdo, los niños tampoco.

Ante todo, la solidaridad en la familia.

Okua nzo andi keyi ko, ngendi vo kana vakonko.

Si el dueño de la casa no te ha recibido, nunca le digas qué rincón te hubiera bastado para poder dormir.

Si no se te escucha, no sigas hablando.

Ka mayamba kani kayeela ko ,"ye ntoto ka wa mbongo ko".
Ka Mayamba todavía no está enfermo: la tierra no produce nada.
No se trata de la tierra, sino de la pereza del que la trabaja.

Kalabonga dia ngazi , zi yavita dia i zambwakisannwa
El lagarto no come paloma, pues la comí antes y me puso roja la boca.
La desconfianza surge por las malas experiencias.

Nlembo ulebele uvolanga nsombe.
El dedo que no se tensa, puede recoger la larva.
En la vida es necesario ser flexibles para alcanzar el éxito.

Okufi konso vana kamanikíni, ivana mpe kamanunuinanga
El que es de baja estatura, cuelga y descuelga a su altura.
No hay que tomar empresas superiores a la propia capacidad.

Kana kuyila, kya kukya
Por mucho que dure la noche, el día habrá de llegar.
Todos los secretos terminan por saberse.

Dichos

Gua kuna kongo... gua. Si hay un congo... sí.
Los congos y sus cultos religiosos se caracterizan por su hermetismo hacia otras religiones o grupos. Incluso en la época actual, donde los paleros son casi completamente mestizos, el conocimiento congo es mantenido estrictamente confidencial, y pocos son los paleros que revelan los secretos de su religión y cultura.

Chamalongo son chismoso y nbonda sualo. Los chamalongos hablan y hablan bien.
El chamalongo es un oráculo de suma importancia para la regla conga. Este dicho refleja la confianza de los practicantes de Palo en este fetiche, compuesto de cocos o caracoles.

Nsunsun va kuenda ndinga bolombo. El gallo canta en la loma.
Sugiere que es momento de ritual.

Guayaye salonyombe tata. Licencia de mi Tata.
Refiere a la autoridad indiscutible del *Tata Nganga* para un practicante de la regla palera.

Toca ngunga. Toca la campana.
Se refiere a que ya es momento de iniciar el culto.

Toca ngunga simbra ndoki. Toca la campana, que vamos a sembrar Ndoki.
Utilizada cuando se va a construir una prenda, también llamado "montar un caldero".

Piango piango. Paso por paso.
La complejidad de la religión palera obliga a que su aprendizaje sea lento. El "piango piango" evoca la paciencia del rayado en cuanto a su adquisición del conocimiento y el ascenso jerárquico dentro del culto.

Dandilongo mayimbe. Vuela Mayimbe.
Se refiere al aura tiñosa o sucia. Es una frase que alude a eliminar las fuerzas o entidades negativas.

Dentro de los bantúes, así como de los paleros actuales, los refranes y dichos populares tienen una utilización similar al de otras culturas: transmitir oralmente los valores de un grupo social. Sin embargo, en el culto afrocubano éstos tienen una relevancia mayor, debido a que estos cultos están basados netamente en el conocimiento empírico y en la transmisión oral de los usos y costumbres.

El cruce de caminos

Es importante señalar que un trabajo realizado en los cultos afrocubanos como Palo Mayombe no se debe tirar simplemente a la basura. El castigo de las deidades y espíritus, según la creencia palera, está siempre listo para desatarse sobre aquellos que practiquen de manera incorrecta su culto, sin seguir el debido protocolo. La manera correcta para los creyentes de deshacerse de un trabajo, restos o incluso de un *Ngango* o hasta una *Nganga*, debe ser el enterrar el elemento en un cruce de caminos, es decir, en el punto donde dos calles se intersectan formando una cruz.

Se debe procurar siempre que esta intersección esté ubicada lo más lejos posible de la casa del que se está deshaciendo de las cosas.

También hay ciertos trabajos que deben realizarse tirando algunos ingredientes sobre el propio cruce de caminos.

Asimismo, algunos *Tatas* enseñan a realizar ofrendas a los *Mpungus* sobre cruces de caminos, e incluso a enterrar las *Ngangas* en ellos durante el periodo de formación de la prenda.

El cruce de caminos resulta de especial espiritualidad y relevancia para los practicantes de Mayombe, pues representa el cruce de caminos eterno, entre esta vida y la de los muertos, e igual que casi todo el mundo del Palo, representa las dualidades entre fuerzas benignas y malignas. Es decir, el cruce de caminos puede representar la formación o la supresión de un espíritu, y puede ayudar a trabajar fuerzas y deseos tanto del bien como del mal.

7
Principales términos en Palo Monte Mayombe y reglas afrocubanas

Abikú. Espíritu viajero que provoca que los niños mueran o provoquen el nacimiento de sus futuros hermanos; se le atribuyen los niños enfermizos.
Aché. Poder, don, gracia, bendición virtud, atributo de los *orishas* yorubas.
Adelé. Conjunto de 18 caracoles utilizados en la regla. Se tiran solamente 16.
Afocheché. Hacer o echar polvos de *afoché*.
Agbebé. Abanico que utilizan las deidades que son reinas: Yemayá y Ochún. También lo utiliza como adminículo el orisha *Kedibé*, confeccionado con plumas de pavo real.
Aggayú Solá. Uno de los *orishas* mayores para los yorubas, el padre de *Changó*, referente a la tierra seca, el desierto. Protege a los caminantes y viajeros. Es de carácter violento, vive en la palma, sincretiza con San Cristóbal.
Aggüán. Exorcismo.
Agodó. Tambor utilizado en fiestas.
Agüona. Muñeca de madera de uso ritual.
Ajá. Manojo de varillas de coco, que se usa como "sacudidor ritual" en el culto yoruba, llamado también la escobilla de *Babalú Ayé*.
Ají guaguao. La "chamba", es decir el aguardiente que los practicantes de Palo Mayombe rocían encima de las *Ngangas* dentro del culto, potenciando el poder de las mismas.
Akaró. Espíritu relativo a la muerte en la religión yoruba.
Akpuón. Cantante que sirve para llamar a los *orishas* en la religión yoruba.
Alafia. Tranquilidad, paz.
Aleyo. Invitado al culto, no iniciado.

Alosí. El diablo, vocablo lucumí.
Alú batá. Quien toca los tambores.
Allé inú. El mundo de los muertos.
Amalá. Comida de harina de maíz y carne de carnero. Según la tradición yoruba es en este preparado donde *Obbá* entregó una oreja a *Changó*.
Amarre. Se trata de un trabajo realizado bajo la regla palera u otra, para que una persona amada se quede al lado de aquel que solicitó el trabajo.
Babalú Ayé. *Orisha* mayor, muy venerado por la religión yoruba. Se le asocia con las enfermedades de la lepra y la viruela, así como las enfermedades venéreas y dermatológicas.
Bilongo. Maleficio, brujería o daño infligido por medio de trabajo ritual.
Bozales. Africanos asentados en Cuba, con poca facilidad para hablar el español.
Caballo. El cuerpo del creyente toma el rol de caballo en la posesión dentro del rito palero, pues el espíritu "se monta" en él.
Cabildo. Casa de Palo o Casa de Santo, según la regla de que se trate.
Cosmogonía. Ciencia relativa a la formación del Universo.
Chola. Conocida también como *Achola Ungüengue*, o *Madre de Agua*.
Dar camino. Determinar para dónde se ha de llevar algún trabajo, amuleto, *ebbó*, etc.; si para el río, la loma, el mar, una encrucijada de cuatro caminos, el monte, u otro lugar que determine el *orisha*.
Fundamento. Elemento portador de los secretos.
Ikú ainá. Muerte por fuego.
Ikú arayé. Muerte por maldad, brujerías.
Ikú layé. Muerte repentina.
Ikú loyú. Muerte por mal de ojo.
Ikú ocheniguá. Muerte por accidente.
Ikuloyí. La tumba. El sepulcro.
Ilé. Casa. Habitación.
Ilé osha. Casa templo. Casa de santos donde se inician los nuevos adeptos.
Ilé-Yanzá. Cementerio.
Lucero Mundo. Denominación que recibe *Eleggúá* en la regla de Palo Monte. También *Viento Malo*, y *Remolino Cuatro Vientos*.
Luleno. *Babalú Ayé* en la regla de Palo Monte. También se le conoce por *Asuano*.
Mabirinso Nzambi. Altar del Espíritu Santo en regla de Palo.
Madrina. Madre religiosa.

Maferefún. ¡Muchas gracias! ¡Alabado sea! ¡Se desea su pureza!
Mai mai. Pulpa de maíz sazonada y envuelta como el *olelé* (para *Aggayú*).
Majá. Serpiente no venenosa. Culebra.
Mayombero. Practicante de la regla de Palo Mayombe
Médium. Persona con poderes sobrenaturales que sirve de enlace entre los vivos y los espíritus.
Mpaka. Tarro preparado para adivinar en Palo Monte (*vititi mensu*).
Mpunga Futila. San Lázaro en la regla de Palo Monte. También se le denomina como *Obayendo*.
Mpungos. Entidades sobrenaturales de los paleros, que residen en la *Nganga*.
Munanso de los fumbes. Casa de espíritus, asamblea (en regla de Palo).
Nfumo. Mayombero (en regla de Palo).
Nganga (Nkiso. Vrillumba). Muerto, espíritu, en regla de Palo.
Ngangulero. Practicante y poseedor de una Nganga.
Nganga kimbisa. Perteneciente a la regla Kimbisa o secta que fundó Andrés Petit, cruzada con Osha.
Nkala. Espejo mágico del mayombero.
Nsasi. Piedra de rayo. Siete Rayos o Vence Batalla (Changó), en regla de Palo.
Nzambia (Sambia). Creador Supremo para los congos; Olofi en la Santería, Abasí entre los Abakuá.
Ñáñigo. Devoto practicante de la regla Abakuá.
Obá. Rey.
Obandió. Denominación del orisha Obatalá para los Abakuá. También se le denomina
Abbebé y Bromina.
Obangidzi. "El Señor." Nombre que también recibe Oloddumare.
Obaogo. "El Rey de Gloria." Denominación que se le da también a *Oloddumare*.
Omiero. Líquido ritual. Agua sagrada.
Palma real. Palmera de tronco recto muy elevado con hojas largas dispuestas a modo de penacho.
Paraldos. *Ebbos* para quitar la muerte. Espíritus enviados u oscuros.
Pataki. Narración de leyendas y fábulas referidas a los *orishas*, sus caminos (avatares), con una moraleja que ayuda a la definición de sus dones o atributos. A ellos se vuelven los creyentes para esclarecer hechos de la cotidianidad o para entender el *diloggún* e *Ifá*, sus *odduns*. Relato de los orígenes.

Plante. Nombre que recibe la fiesta ñáñiga.
Potencia. Nombre que recibe la organización de los Abakuá.
Rayado. Iniciado en regla de Palo Monte.
Regla Abakuá. Sociedad secreta de los ñáñigos.
Regla de Palo Monte. Regla Conga
Regla de Osha. Sincretismo yoruba católico. Santería.
Resguardo. Prenda, reliquia, talismán, protección.
Rezar en lengua. Rezar en dialecto.
Rogación. Rezo. Ofrenda a una deidad.
Sara ecó. Rogación, purificación con *ecó.*
Sarayeyé. Limpieza, purificación.
Siete Rayos Punto Firme. Denominación que recibe *Changó* en la regla de Palo, y uno de sus dioses más importantes.
Siete Sayas o Madre de Agua. Entidad bantú. Identificada con la Virgen de regla. *Yemayá* en la santería.
Sincretismo. Transculturación de elementos y dioses, entre la religión católica y los sistemas de culto y adoración de los africanos secuestrados a Cuba.
Sulleres. Cantos religiosos.
Sumú Gagá. El espíritu que otorga la vida.
Suyabá kanté. Ritmo batá que significa "tocar con reverencia y rendir culto a un superior."
Tata Nfindo. Denominación que también recibe el *orisha Osain* en regla de Palo.
Tata Pansúa, Pata Yagá. Entidad conga. *Babalú-Ayé.* San Lázaro.
Tiembla Tierra. Denominación que recibe *Obatalá* en regla de Palo Monte. También conocido como *Mama Kengue.*
Trance. Estado de posesión por un orisha o un espíritu.
Yakot. Ritmo de tambores batá que significa "no más riña, que reine el orden."
Zarabanda brillumba. Principal denominación de *Oggún* en la regla de Palo Monte.

Bibliografía

Arrom, José Juan, "La Virgen del Cobre: historia, leyenda y simbolismo sincrético", en *Estudios afro-cubanos,* pp.269-310, tomo 2, La Habana, Ed. Lázara Menéndez, 1998.

Barnett, Miguel, *Cultos afrocubanos. La regla de Ocha, la regla de Palo Monte,* Ediciones Unión, La Habana, 1995.

Bolívar, Natalia y Carmen González Días de Villegas, *Ta Makuende Yaya y las reglas de Palo Monte (Mayombe, Brillumba, kimbisa, chamalongo*, Ediciones Unión, La Habana, 1998.

Fuentes Guerra, J. y A. Schwegler, *Lengua y ritos del Palo Monte Mayombe: dioses cubanos y sus fuentes africanas*, Editorial Iberoamericana, España, 2005.

Gunder Frank, André, *La acumulación mundial 1492-1789*, Siglo xxi, España, 2005.

Laman, Karl Edward, *Nkand' a Nzambi vo Masonukwa Manlongo mabundane nkanda mia luwawanu luankulu*, IK, British and Foreign Bible Society, 1905.

Peregalli, Enrique, *Esclavitud y trata del negro en América, Cronología*, Brasil, Global Editora Sao Paulo, 1988.

Fuentes electrónicas

Cantos Palo Mayombe
http://www.scribd.com/doc/16670317/Cantos-Palo
http://www.conexioncubana.net

Palo Mayombe
http://es.wikipedia.org/wiki/Palo_(religi%C3%B3n)es



Esta obra se terminó de imprimir el mes de Febrero del año 2011 en los talleres de: DIVERSIDAD GRAFICA S.A. de C.V., Privada de Av. 11 #4-5 Col. El Vergel Del. Iztapalapa C.P. 09890 México, D.F. 5426-6386, 2596-8637. Impresion: Mil ejemplares.

Palo Mayombe es una religión de origen africano que explora los sacrificios y las ofrendas de sangre y vida que se ofrecen a los muertos y a las deidades. Para comunicarse con ellos se derrama la sangre de algún animal en la *nganga,* vasija sagrada llena de tierra y restos humanos en la que habita el espíritu de los muertos, quienes atenderán todas las necesidades y darán solución a los problemas. En este culto se tiene la creencia que hay dos fuerzas: positiva y negativa, el desequilibrio entre ambas da lugar a injusticias y desgracias; por ello se invoca a los espíritus ya sea para propiciar uniones amorosas, tener fertilidad, éxito en los negocios, dinero, salud o para cerrar el camino a los enemigos, pero nunca para hacer trabajos que puedan dañar a otras personas; quien así lo haga corre el peligro de quedar atrapado por las fuerzas del mal, enloquecer o enfermar.

Esta lectura resultará fascinante para el lector que desea descubrir todos los secretos de la magia afrocubana: su origen, sus deidades y el significado sagrado de rituales que antes eran impenetrables.

EMU

de la colección



Colección Librería
Serie Ciencias Ocultas

de este título

